Note: This manual may also be available in other languages on
www.digitalgametechnology.com

WWW.DIGITALGAMETECHNOLOGY.COM

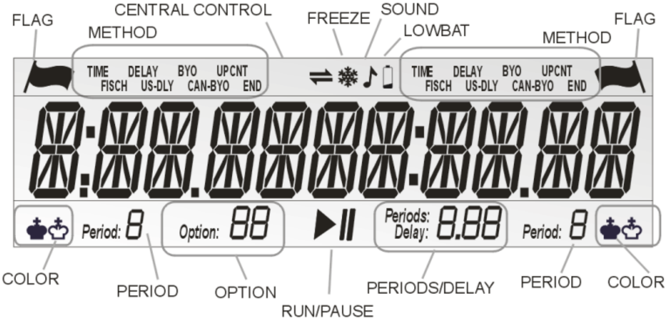

DGT BV PO Box 1295 7500 BG Enschede The Netherlands

User manual DGT 3000 v 1.0 July 2014

# ENGLISH

## Table of Contents

# DGT 3000 Display and buttons




Buttons:

| | | | | | **ON/OFF** (bottom) |
|---|---|---|---|---|---|
| Back<br><br>Reload Can-Byo | Minus<br><br>Sound on/off | Start/Stop<br><br>Time Correction | Plus<br><br>Number of Moves | Forward/ Accept<br><br>Freeze on/off | Switch on or off<br><br>(2x) Reset the timer |



At the end of life this product must be disposed of separately at an appropriate collection point and not be placed in the normal domestic waste stream. Batteries should be recycled separately.

## Introduction

Congratulations with your purchase of one of the most versatile timers for games with 2 players. The DGT 3000 has the ability of dividing the thinking time between two players in any combination of known methods. What's more the DGT 3000 can be connected to the DGT e-Board. With the connection the timer can send the displayed times to a central tournament system, but it can also be used as a display to show the moves and times when a DGT e-Board is used to play against a computer or opponent over the internet. All timing methods that can be used with the DGT 3000 are described in the next section.

## Timing methods

Many different mind games are played all over the world. All games have their own specific preference for different methods to divide the thinking time for the players.

In longer games there are often time controls during the game. For example players have to make minimal 40 moves in the first 2 hours, then 20 moves in the subsequent hour, and end the game within 15 minutes per player. In this manual the time between two time controls is referred to as a period.

When one of the players runs out of time in a period that is not the last one, then the DGT 3000 will show a non-blinking flag at the side of that player. The time for the next period will then be added to both sides simultaneously. The players themselves or the arbiter have to check whether the required number of moves is played. When a player at the end of the last period, or at the end of the only period, runs out of time, then the DGT 3000 shows a blinking flag at the side of this player.

In some methods that are described in this document, the player who ran out of time can still finish his turn by pressing the lever at his side. The time of the other player will then continue to count down. This player should claim his victory, but when he does not stop his time before it shows 0.00, the clock may show 0.00 on both sides. The blinking flag will indicate which player ran out of time first. The flag symbol originates from analog clocks. The big hand of these clocks lifts a small flag a short time before it reaches the top and then suddenly this flay will fall, indicating that all time is used up.

### Time

The method in which the clock is simply counting down until one player reaches 0 is called TIME, "Guillotine" or "Sudden Death". If there is only one time control, the player whose time reaches zero first has lost the game on time. In a game with more than one time control a player must have played a required number of moves before each time control.

In some games, for example in chess, it can be imagined that one of the players has an almost certain winning position in the end phase of a game. When this player has only a few seconds left, he will not have sufficient time to play the last winning moves, or to finish the game with a draw. This player is likely to lose the game due to lack of time. An arbiter may declare the game to end in a draw, if it is clear that the player who has run out of time had a winning position.

Thanks to the modern digital clocks there are now methods to finish a game with very little time left. The clock may pause a few seconds at the start of each turn, or the clock can add a certain amount of time after each move.

## Fischer Bonus

This method was named after chess world champion Bobby Fischer: “Fischer Bonus” called FISCH in this manual. In this method a certain amount of time is added after each move. If players use less time per move than the set bonus time, then the time on the clock will be higher after the player has finished the move than at the start of the move. The rules of the international Chess Federation (FIDE) stipulate that with this method the clock can no longer be operated after one of the players runs out of time in the last or only period. The clock “freezes” and a blinking flag will be shown. In this method the FREEZE ❄ icon will be shown during the complete game in the upper part of the display.

## US Delay

Another method to give the players extra time for each move is the delay method. The clock does not start to count down immediately when the players turn starts, but will wait a few seconds before starting count down. This method is mainly used in the United States of America and is therefore called “US-DELAY” (US-DLY).

## Delay

Another method to achieve the same effect as US-delay is to add the delay time to the main time first. Then the clock starts to count down immediately. This method is called “Bronstein Delay” after chess grandmaster David Bronstein. When a player uses less time for a move than the set delay time, the time on the clock will be reset to the amount at the start of the move after the player finishes his turn. When a player uses more time than the delay time for a certain move, then the delay time will be added to the remaining time on the clock at the end of the move. In this method the total time can never be higher than what it was at the start of the move. An advantage of this method over the US-delay method is that the total time available is always displayed for each player. A disadvantage is that the players cannot see whether or not they are still in their delay time. On the DGT 3000 this method is called DELAY. The final result of this method is exactly the same as in the US-delay method.

## Byo-yomi

This method is also called Japanese Byo-yomi, but in this document it will be referred to as BYO. This method is mostly used in games such as Go and Shogi. Byo-yomi is almost always preceded by a period TIME in which there is no required minimum number of moves.
Using this timing method it is possible that player A is in his byo-yomi period while player B may still make several turns in the Time period.
In the byo-yomi period each player gets a certain amount of time per move. If a player ends his turn within this time, the time on the clock will be reset to the value that it had at the start of the turn. If a player does not end his turn within this time, the DGT 3000 will show a non-blinking flag on the side of this player. The rules of the game determine if this player has lost the game, or is allowed to go on. When the opponent ends his turn the byo-yomi time will be reloaded and the flag will disappear.
The Japanese term “byo-yomi” means literately “counting the seconds”. In a byo-yomi period the time is called out by an observer in intervals. The less time is left, the smaller these intervals become. In most cases during the last 10 seconds the time will be called out every second.
A common setting in Go is 60 minutes TIME followed by 20 seconds byo-yomi. As mentioned previously the byo-yomi period can start at different turns for each player. For example the player with white can have 10 minutes left in the TIME period, when the player with Black already played several moves in the byo-yomi period.
In tournaments the byo-yomi time is often divided in several periods. For example 5 periods of 1 minute each. If a player uses less time for a certain move than the byo-yomi time, he stays in the same period. When he needs more time for a move than the byo-yomi time, he will enter the next byo-yomi period. When he runs out of time in the last period, the clock will show a non-blinking flag.

The DGT 3000 always shows the total time a player has left. For instance in a byo-yomi stage of 5 periods of 1 minute each, the clock will show 5 minutes.
When a player uses less time than the byo-yomi time on a certain turn, the time on the clock will be reset to the value at the start of the turn. (5 minutes in this example). When a player in this example needs 1 to 2 minutes for a move, then the clock will jump to 4 minutes at the end of the move. He loses 1 byo-yomi period this way. In the same way he may lose 2 periods in one move if he needs 2 to 3 minutes to complete one move.

### Canadian Byo-yomi

The drawback of this method is that at the end of each period the time should be called out loud. In the era of analogue timers a certain number of moves were required in each byo-yomi period instead of just one move. When a player has played the required number of moves within this time frame, he will receive the same amount of time again for the next number of movers. This sequence can be repeated many times. This method is called Canadian Byo-Yomi (CAN-BYO).
When playing Go it is common to get 5 minutes for 10 moves. Go players then place 10 stones aside that have to be played within these 5 minutes. When the 10$^{th}$ turn is played in time, the player again receives 5 minutes for the next 10 moves. With this method the players cannot save time by playing quicker than required. If the 10$^{th}$ move is played after for example 3 minutes, the time will be reset to 5 minutes.
On a DGT 3000 the player who has played the required amount of moves in time, has to “reload” the time by pressing a button on the clock.

### Upcount

Sometimes the time should count up instead of the usual count down. This is done for example in Scrabble™. After a TIME period of counting down, a count up period starts. The player whose side is counting up may lose a number of points per unit of time in the counting up phase.

### Sound

In most methods the sound is turned off by default, but it can be switched on and off at any moment by pressing the **- / ♪** button for 3 seconds. When sound is switched on, a beep will be heard 10 seconds before all time is used up. In the last 5 seconds a short beep will sound every second, and a longer beep will be heard in the period between 0.01 and 0.00 seconds.
The display will show the ♪ symbol in the upper central part when sound is switched on.

## Operation

### Description of the buttons

| | |
|---|---|
|  | • In a setting mode the “cursor” is moved one position to the left. When this button is pressed longer than 1 second its function will be repeated.<br>• In Canadian Byo-yomi pressing this button for 3 seconds reloads the byo-yomi time. |

| | |
|---|---|
| **−/♪** | • In a setting mode the blinking digit will be decreased by 1. When this button is pressed longer than 1 second its function will be repeated.<br>• In playing mode the sound will be turned on or off by pressing this button for 3 seconds. |
| **⏯/◷** | • Starts or pauses the timer.<br>• In pause mode, the clock will go to time and move correction mode after pressing this button for 3 seconds.<br>• In manual setting mode pressing this button accepts all following settings. |
| **+/#** | • In a setting mode the blinking digit will be increased by 1. When this button is pressed longer than 1 second its function will be repeated.<br>• When the clock is running or in pause the number of moves will be displayed as long as this button is pressed. |
| **▶/❄** | • In a setting mode the "cursor" is moved one position to the right. When this button is pressed longer than 1 second its function will be repeated.<br>• Just before the first start of the timer, "FREEZE" mode can be switched on or off by pressing this button for 3 seconds. |
| **ON/OFF** (bottom) | • Pressing this button switches the clock on or off.<br>• When the clock is switched on, pressing this button twice will reset the clock with the same parameters. |

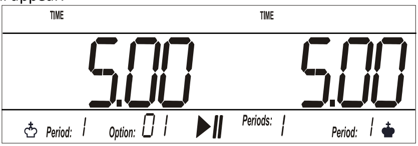
## First use

When the DGT 3000 is switched on for the first time it will show a blinking option number 01 and the settings for this option. The use of option 01 is extensively described in this section of the manual. Other options will be described in a more compact manner.
It is recommended to follow all steps that are described here for option 01 to become acquainted with the use of the DGT 3000.
If the clock was used previously, then it will show the last option number with the matching settings. The option number is blinking and can be accepted or changed immediately after switching the clock on.

## Description of the preset methods

To become familiar with the use and settings of the DGT 3000, they are described here, with option 01 as an example.

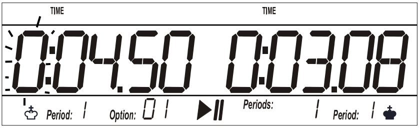
Switch on the timer and select **Option 01** if necessary with the **+** or **–** button. By pressing the ▶ button this option will be selected and the option number stops blinking. In the center of the display the Pause icon ▶// will appear.



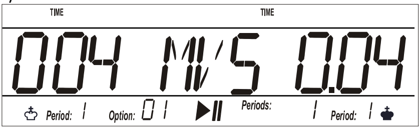

At this moment the position of the lever determines which side of the clock will count down first. The side on which the lever is up will start first. This will be indicated with the white ♔ icon at that side of the display. On the other side the black ♚ icon will be shown.
By default FREEZE ❄ is turned off in this method, which means that the clock still can be operated after one of the players has run out of time. By pressing 3 seconds on the ▶ / ❄ button, this option can be set, or switched off by pressing this button again for 3 seconds. Once the clock has been started, the FREEZE option can no longer be changed.
As soon as the central ▶|| button is pressed, the time on the side where the ♔ icon is shown, will start to count down. The pause symbol ▶// in the display will change into the run ▶symbol.
The sound can be switched on and off at any time by pressing the **- / ♪** button for 3 seconds. By default the sound is off in this option. When the sound is on then the ♪ icon will be displayed in the top center part of the display. See **Sound** on page 8 for more information.

### Time correction

During a game it may be necessary to make a correction of the time for one player or both players. This may be because a time penalty is required or because one of the players has violated a rule. There may also be other reasons, for example if the clock was not operated correctly during the game.
To enter time correction mode, the clock should be in pause mode. This is achieved by shortly pressing the start/stop ▶|| button. After pressing the same ▶|| button again for 3 seconds, the DGT 3000 enters the correction mode. All digits will then be shown including any leading zeros. The digit on the far left side is blinking.




With the **+**or **–** button the value of the blinking digit can be changed. As soon as it has the desired value, you can select the next digit with the ▶ button. This digit starts blinking and can be changed. Continue doing this until all digits are set correctly. After accepting the far right (10th) digit the display will change and display the number of moves.




If,at the time the clock was pauzed, it was in the turn of the player with White (the player who made the first move), then both players have completed the same amount of moves. If it was Blacks move, then White has played 1 move more than Black.
When you change the number of moves on the left side of the clock, the number of moves on the right side will change accordingly. It is possible though to change the number on the right side separately. This will result in swapping the positions of the ♔ and the ♚ icon. This may be necessary when the timer was started with the lever in the wrong position.

⚠ Be very careful with this setting. If not carried out correctly it can result in an undesired situation.

In an option with only 1 time control, for example option 01, the DGT 3000 will return to the pause mode after the moves are set and accepted. The clock can then be started by pushing the start/stop button ▶||. In options with more than 1 period, the period number can be changed after the number of moves before the clock returns to the pause mode.

**Changing the position of the lever in pause mode**

Sometimes the lever position is changed during pause. This may be done on purpose, but sometimes it happens by accident. It may occur when the player who didn't have the turn when the clock paused, should resume the game. When the lever position is changed during pause, there is no information if the lever was switched too soon, or that one of the players forgot to push the lever. When the DGT 3000 is started after a pause and the lever was switched during this pause, then it will automatically go to the correction mode. The players or the arbiter can then set the number of moves, and if necessary change the time. When the lever is switched in the correction mode, then the number of moves will change on the **right** side of the clock. It may then be necessary to correct the number of moves at the left side.

## Description of the preprogrammed settings

## Options TIME with 1 single time control.

In all options TIME (without extra time per move) SOUND and FREEZE are off by default. SOUND can be switched on and off at any time. FREEZE can be switched on only before the first run. As soon as

one of the players reaches 0.00, a blinking flag will be shown on that side. This player can end his turn after this and the timer of the opponent will count down further. When the second player reaches 0.00, no flag will be shown

**Option 01 TIME, 5 minutes per player**
This mode gives each player 5 minutes to complete the game.

**Option 02 TIME, 10minutes per player**
This mode gives each player 10 minutes to complete the game.

**Option 03 TIME, 25 minutes per player**
This mode gives each player 25 minutes to complete the game.

**Option 04 TIME, 1hour per player**
This mode gives each player 1 hour to complete the game.

**Option 05 TIME, 2 hours per player**
This mode gives each player 2 hours to complete the game.

## Options TIME with more than 1 time control

This mode gives each player a certain amount of time to complete a fixed number of moves. This number of moves cannot be set on the clock; it is established by the game or tournament rules. The players themselves or an arbiter have to check whether or not the required number of moves has been played at the moment when one of the players reaches 0.00. A non-blinking flag will appear on the side of the clock that reached 0.00. After this the players will receive a certain amount of time for the next period or for the rest of the game. On the bottom of the display ***Period: 2*** will be shown. The time for the next period will be added for both players at the same time. The non-blinking flag will disappear after 5 minutes.
A blinking flag will be shown when one of the players runs out of time in this last period.

**Option 06 TIME, 2hours, followed by 30 minutes**
This mode gives each player 2 hours for a fixed number of moves, and then 30 minutes to complete the game.

**Option 07 TIME, 2hours, followed by1 hour**
This mode gives each player 2 hours for a fixed number of moves, and then 1 hour to complete the game.

**Option 08 TIME, 2hours, followed by 1 hour, followed by 30 minutes**
This mode gives each player 2 hours for a fixed number of moves, then 1 hour for another number of moves and finally 30 minutes to complete the game.

**Option 09 TIME, 2hours, followed by 1 hour, followed by 1 hour**
This option is almost identical to option 08. The players will have 1 hour in the last period instead of 30 minutes as in option 08.

## Options with FISCHER bonus per move

In the Fischer mode every player gets a certain amount of time added for each move. This time will also be added for the first move. When there is more than 1 period the time for the next period will be added simultaneously on both sides as soon as one of the players reaches 0.00. The players or the arbiter have to check whether the required number of moves has been played.

In all options with extra time per move FREEZE is on by default. When a player reaches 0.00 the clock can no longer be operated. On the side of this player a blinking flag will be shown and this player has lost the game. FREEZE can be switched off before starting the clock for the first time.

**Option 10 FISCHER, 3 minutes with 2 seconds bonus per move**
In this option both players get 3 minutes (main time) and 2 seconds (Bonus time) at the start of the game. A blinking flag will be shown on the side of the player that reaches 0.00 first. Depending on the rules of the game this player may lose the game.

**Option 11 FISCHER, 25 minutes with 10 seconds bonus per move**
The clock will start with 25 minutes (main time) and 10 seconds (Bonus time).

**Option 12 FISCHER, 1hour 30 minutes with 30 seconds bonus per move**
The clock will start with 1 hour and 30 minutes (main time) and 30 seconds (Bonus time).

**Option 13 FISCHER, 1hour30 minutes, followed by 30 minutes with 30 seconds bonus per move for all periods**
In option 13 both players receive 1 hour, 30 minutes and 30 seconds (bonus time) at the start. When a player reaches 0.00 seconds, 30 minutes are added to both sides simultaneously and a non-blinking flag will be shown on the side of this player. The players or the arbiter have to decide whether the required number of moves has been played. The number of required moves cannot be set on the DGT 3000.

**Option 14 FISCHER, 1hour 40 minutes, followed by 50 minutes followed by 15 minutes with 30 seconds bonus per move for all periods**
In option 14 both players receive 1 hour, 40 minutes and 30 seconds (bonus time) at the start. In the second period both players get 50 minutes each for the next number of moves. Then they have to finish the game in 15 minutes. 30 seconds will be added for each move.

## Options with a delay per move

In the (Bronstein) Delay method each player gets a certain amount of time free for each move. In this method this amount of time is added to the current time before the move is played. If a player uses less than the delay time for a certain move, then, when the player finishes his move, the clock jumps back to the time at the start of the move.
If a player uses more time than the delay time for a certain move then, when the player finishes his move, the delay time is added to the current time.
This method is similar to the Fischer method, except that with delay modes a player cannot increase his total time by playing very quickly. In Fischer mode it is possible to gain time by playing very quickly.
When there is more than 1 time control, then the time for the next period is added simultaneously to both sides when one of the players reaches 0.00. The players or the arbiter have to check whether the required number of moves has been played.
FREEZE is on by default in the DELAY mode.
Effectively this mode is identical to the US-DELAY method though the information displayed is different.

**Option 15 DELAY, 25 minutes with 10 seconds free per move**
In option 15 both players get 25 minutes (main time) and 10 seconds (delay time) at the start of the game.

**Option 16 DELAY, 1hour 55 minutes with 5 seconds free per move**

In this option the clock starts with 1 hour and 55 minutes (main time) and 5 seconds (delay time).

**Option 17 DELAY, 2hours, followed by 15 minutes with30 seconds free per move for all periods**

In this option the clock starts with 2 hours (main time) and 30 seconds (delay time).
When one of the players has used up this time, the clock will add 15 minutes on both sides simultaneously and show a non-blinking flag on the side that reached 0.00. The players or the arbiter should determine whether the player whose flag is shown played the required number of moves.

**Option 18 DELAY, 2hours, followed by 1 hour, followed by 15 minutes with 30 seconds free per move for all periods**

In this option the clock starts with 2hours (main time in the first period) and 30 seconds (delay time). When one of the players has used up this time, 1 hour will be added for each side. In the last period the players have 15 minutes to finish the game. During the whole game there is a delay of 30 seconds.

## TIME followed by repeating Canadian Byo-yomi

**Option 19 1 hour TIME, followed by repeating Canadian byo-yomi of 5 minutes**

Each player will have 1 hour TIME in the first period. As soon as a player has used up his hour, then 5 minutes will be added to the side of this player (and **for this player only).** This player is then in the Canadian Byo-yomi (CAN-BYO) period, while the other player could for several more turns be in the TIME period. As soon as the second player has used up his first hour, he too will enter the Canadian Byo-yomi period. In the byo-yomi period a predefined number of moves has to be played before the byo-yomi time can be reloaded. In Go the players set aside a number of stones and reload the time when the last stone of this set is played. The time can be reloaded on the side whose turn it is (lever upwards) by pressing the ◀/ **reload** button for 3 seconds. This reloading can be repeated for the next number of moves, until there are no more moves to play. When a player reaches 0.00 in the byo-yomi period, a **non-blinking** flag is shown. It is then possible to reload the time, even if the time has reached 0.00.
By default sound is on in this method.

In option 19, 20 and 21 each player can be in a different period with a different timing method. This important information when a time correction is required. In all other methods the period number only can be corrected for both sides simultaneously. In correction mode in byo-yomi the period number should be set for each player separately.

## TIME followed by (Japanese) Byo-yomi

**Option 20 1 hour TIME, followed by 20 seconds (Japanese) Byo-yomi per move, repeating**

Each player will have 1 hour TIME in the first period. As soon as a player has used up this time, 20 seconds will be added for this player (and **only for this player**). This player then enters the (Japanese) byo-yomi period, while for several turns the other player could still be in the Time period. When the second player also reaches 0.00 in his Time period 20 seconds will be added to his side.
In the byo-yomi period a player must move within 20 seconds. When he ends his turn within this time, the clock will again return to show 20 seconds. When a player reaches 0.00 in a byo-yomi period a **non-blinking** flag will be shown. When he ends his turn, the clock will return to 20 seconds.
By default sound is on in this option.

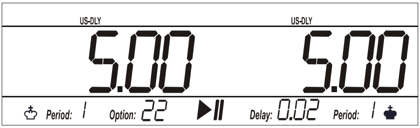
## Scrabble™

**Option 21 Scrabble™25 minutes TIME, followed by UPCOUNT**
The clock starts with 25 minutes for each player without bonus or delay. When a player reaches 0.00, a non-blinking flag will be shown, but the clock will continue to run in count-up mode. In Scrabble™ the overtime is used to calculate a penalty. By default sound is on in this option.

## US DELAY

In the US Delay method the delay time is shown in a separate section of the display. The main time will not start count down immediately at the start of a turn. The delay time will first count down to zero and only then the main time starts to count down. The end result is exactly identical as in the (Bronstein) Delay method, but the information is displayed in a different way. When a player reaches 0.00 for his main time, a blinking flag will be shown.
FREEZE is **off** by default in US DELAY.

**Option 22 US Delay, 5minutes with 2seconds free per move**
In this option the clock starts with 5 minutes, 0 seconds on each side. In the bottom right of the display ***Delay: 0.02*** is shown. When the clock is started, and at the start of each turn this delay time will count down first before the main time starts counting down. Every time a player ends his turn 0.02 will be reloaded in this section and it will count down to 0.00. Then the main time will start counting down.

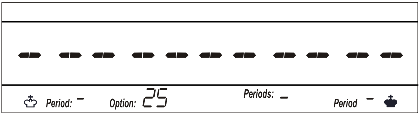



**Option 23 US Delay, 25 minutes with 5 seconds free per move**
In this option the clock starts with 25 minutes, 0 seconds on each side. In the bottom right of the display ***Delay: 0.05*** is shown. See also Option 22.

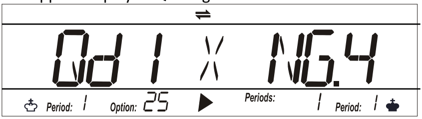
**Option 24 US Delay, 1 hour 55 minutes, followed by 1 hour with 5 seconds free per move**
In this option the clock starts with 1 hour, 55 minutes, 0 seconds on each side. In the bottom right of the display ***Delay: 0.05*** is shown. When one of the players reaches 0.00 main time for the first time, 1 hour is added on both sides. A non-blinking flag will be shown on the side of the player who reached 0.00. The players or the arbiter have to decide whether the required number of moves has been made. When a player reaches 0.00 in the second period, a blinking flag will be shown on that side.

# Computer / Internet use

**Option 25 Computer / Internet use**
This option should be used when the DGT 3000 is connected to a DGT e-Board. The clock will serve as a display for a computer chess program. In option 25 the lever and all buttons are disabled. When this option is selected, the clock will start with a display like this:




When a game is on, the display will show the moves and the time that the computer sends to the clock. For example if the opponent played Qd1xNg4 it will show this:




When there is a connection with a computer the ⇌ symbol will be shown in the top of the display.

## Manual options

**Option 26 until option 30**

There are 5 manual options in which 4 separate periods can be programmed. Almost any combination of timing methods can be set. Upcount and both byo-yomi methods can only be set as the last period When options 26 till 30 are selected for the first time and accepted with ▶, the display will show this:




When first selected all digits for the time are set to 0 and the method "END" is blinking.

First choose a method with the + or − button. When the desired option is blinking then it should be accepted with the ▶ button.

Next the main time in the first period should be set for both players. The values may differ for both sides.

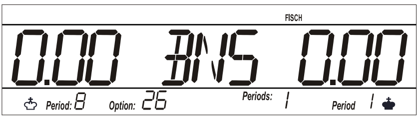
**TIME**

For the method TIME there are no other parameters to set.

For other timing methods different parameters have to be set.

**FISCH, DELAY, US-DLY**

For example when the method FISCH is selected, after setting the main time for both players, the display shows this:




The next step would to set the bonus time per move. With the + or − button you can change each digit separately. Then you can accept the value and go to the next digit with the ▶ button.

In Fischer Bonus mode, and **in Fischer Bonus mode only**, a number of moves can be specified.

When this number is 000, then the next period will start as soon as a player reaches 0.00 on his clock. At that time the main time for the next period will be added for both players simultaneously.




When this number is set to a value higher than 000, then the time for the next period will be added for each player separately. As soon as a player has completed this number of moves, then the time for the next period will be added on his side. The player with the White figures (the player that made the first move) will always get the extra time first.

When this number is for example 040 then the extra time for White will be added as soon as he ends his turn for the 40th time. When Black ends his turn after that, his time for the next period will be added too.

**Caution**: It is very important in this method when the time is added after a number of moves, that the timer is operated very carefully and correctly. The number of moves is determined by the number of times the lever is moved up and down.

Only in a period with the FISCH method a number of moves (Moves ≠ 000) can be set. After this FISCH period it is possible though to choose another method. When the second period does not have the FISCH method, then the period after that can only start again when a player reaches 0.00

The settings for DELAY and US DELAY are similar. In the center of the display ***"DLY"*** will be shown when the delay time can be set. With a Delay mode it is not possible to set a number of moves.

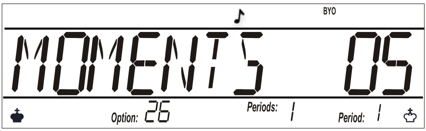
**BYO**

Byo-yomi is usually preceded by TIME. Byo-yomi can only be set as the last time control, but can also be set as the only period.

In the byo-yomi period a certain amount of time per moment must be set. In tournaments there are usually multiple byo-yomi moments with the same time.

For example 5 moments of 20 seconds each should be programmed.

First the Byo-yomi time per moment should be set, then a new screen is shown, in which a number of moments can be set. The maximum number of moments is 99.



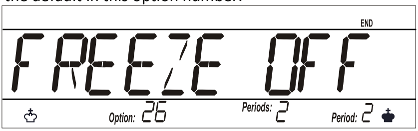

When there is more than 1 byo-yomi moment the DGT 3000 always shows the **total** amount of time available. In this example of 5 moments of 20 seconds, the timer will show 1 min 40 at the start of the byo-yomi. This time is the sum of 5 byo-yomi moments of 20 seconds each. At the end of each byo-yomi moment the clock will beep. When a player end his turn before the last beep, then the display will show the same time as when the turn started. When this player needs more than one moment time the time will be reset to 4 periods (= 4 x 20 = 1m20s in this example). When a player needs as much as 2 moments of time for one move the time will be reset to 3 periods (3 x 20 = 60 sec in this example) etcetera.

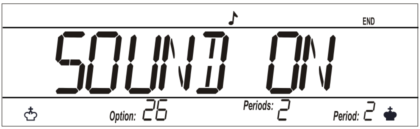
When a player has 10 seconds left in any moment a sound will be heard. The last 5 seconds of a moment, the timer will beep every second.
Sound is on by default in byo-yomi, but it can be switched off at any time.
When a player reaches 0.00 in the byo-yomi period then a non-blinking flag is shown. The byo-yomi will however be reloaded when the player ends his turn. The flag will disappear after the opponent ends his turn.

**CAN BYO**
Canadian byo-yomi is usually preceded by a TIME period. Canadian byo-yomi can only be set as the last time control, but it can also be the only period.
The maximum byo-yomi time is 9 minutes 59 seconds. The number of moves cannot be set. When a player has completed the required number of moves in the Canadian byo-yomi period, then he can reload the time by pressing the ◀ / button for 3 seconds. Then the next series of moves can be played. Even when a player reaches 0.00 in this period, then a non-blinking flag is shown. The flag will disappear when the opponent ends his turn.

**UPCNT**
The method Upcount has no settings. The time always starts at 0.00 and counts upwards.
The Upcount method can only be set as last period.

**END**
When you do not want to set any subsequent periods, then you should choose END as last method. After accepting END, FREEZE and SOUND can be set. It is necessary to set these separately here, so these settings will be the default in this option number.




Before the clock is started, the position of the lever determines which side will start to run first. *The DGT 3000 assumes that the player with the white figures will do the first move.*
The settings in options 26 till 30 will be saved, even after the clock is switched off or when the batteries are removed.

## Examples of special settings

**Armageddon**
In Chess tournaments sometimes a decision should be forced after a tie. Then the so called “Armageddon” method can be used. In this method White receives more time then Black, but Black is the winner if the game ends in a draw.

For example, White gets 5 minutes and Black 4 minutes. Mostly a bonus or delay of 3 seconds is used after the 60th move.
The DGT 3000 does not however allow starting a next period after a number of moves in a TIME method though in a period with the FISCH method this is possible. The solution to set an Armageddon timing system is to start with a FISCH period with 0 seconds bonus. Then enter 60 as the number of moves. In the second period the main time is set to 0:00.00 and the Bonus time is 0.03. Select END after this. It is also possible to use DELAY or US-DELAY in the second period.

**Move-timer**
In some games players receive only a certain fixed time per move, which is reloaded after each move. When a player reaches 0.00 it must be possible to continue play. This is called a move timer.
With the DGT 3000 move timer can be set with a byo-yomi (BYO) method as first period. The byo-yomi time should be set to the time per move and the number of periods to 00

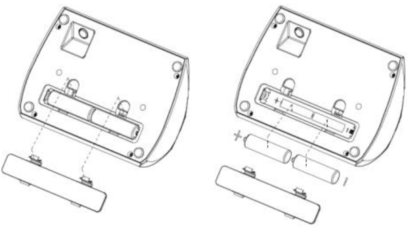
## Period transitions with different bonus or delay times

The DGT 3000 makes it possible to program subsequent periods with different bonus or delay times. The World Chess Federation FIDE requires that in a Fischer bonus period the bonus time must be added for the first move. So it should also be added for the first move of every subsequent period. This is important when the bonus time changes in the next period. A common setting is that a period of Time (no bonus per move) is followed by a Fischer period with a certain bonus time per move. As soon as the Fischer period starts, then the bonus time should be added together with the main time for the next period.
In general: when a new period is started because one of the players reaches zero, the main time for the next period is added plus the difference between the new and the old time per move. When the player with the Black figures reaches 0.00 first, then the time for White has to be corrected with the difference between the new and old time per move, because White received the old time per move before the next period started.

# Batteries

The DGT 3000 works with two AA (penlight) batteries. These batteries are included with the clock in the box. When these batteries are exhausted it is recommended to exchange them for alkaline batteries. We recommend removing the batteries if the clock will not be used for a longer period in order to avoid damage that can be caused by leaking batteries. When you see this symbol in the top fof the display the batteries should be exchanged although the clock can still be used for several long games.

**Exchanging the batteries**



Remove the battery cover.

Remove the used batteries.
Place new batteries in the compartment with the + pole as indicated.
Replace the battery cover.
Dispose of your old batteries in a proper way.

Non rechargeable batteries should not be recharged; do not use rechargeable batteries; do not use new and used batteries together; place the batteries with the proper polarity in the battery compartment; exhausted batteries should be removed from the product; never short circuit the terminals of batteries.

## Maintenance and cleaning

Your DGT 3000 is a durable, well-made product. If you treat it with reasonable care it should give you years of trouble-free performance. To clean the clock, use only a slightly-moistened soft cloth. Do not use abrasive cleansers.

## Warranty conditions

DGT guarantees that your digital chess clock complies with the highest quality standards. If your DGT 3000 – despite our care in choosing components, materials, production and transport – nevertheless shows a defect during the first five years after purchase, you should contact the retailer where you obtained the product.
You may be asked to present a proof of purchase. When a problem occurs give detailed description of the fault and the serial number of the clock.
The warranty is only valid if the DGT 3000 has been used in a reasonable and prudent manner as it is intended to be used. This warranty shall not apply if the clock has been misused or if any unauthorized repair attempts have been undertaken without express written consent from the manufacturer.

## Technical specifications

| | |
|---|---|
| Batteries: | 2 AA (penlight) batteries. Alkaline batteries are recommended. |
| Power usage: | When the DGT 3000 is switched off, the batteries will last for approximately 5 years. It is recommended to replace the batteries sooner though. In normal use the batteries will last for about 10000 hours. When the clock is connected to a DGT e-Board the batteries can power the clock for about 2000 hours. |
| Accuracy: | Better than 1 second per hour. |
| Housing: | ABS plastic |
| Display: | 3.5 x 13 cm |
| Weight: | 270 gram including 2 AA batteries |

The DGT 3000 complies with:
EN 50081-1:1991 and EN50082-1:1991 regulations.
The product complies with the RoHS directive EU/2002/95/EC
This equipment is marked with the recycling symbol. It means that at the end of life of the equipment, you must dispose of it separately at an appropriate collection point and not place it in the normal domestic unsorted waste stream.

Not suitable for children of 0 – 3 years of age. Small parts. Choking hazard.

DGT complies to the regulation of the German “Der Grüne Punkt” Trade-mark of Duales System Deutschland GmbH.

# Option list

| Option number | Timing Method (periods) | Pre-set |
|---|---|---|
| 01 | TIME(1) | 5 m |
| 02 | TIME(1) | 10 m |
| 03 | TIME(1) | 25 m |
| 04 | TIME(1) | 1 h |
| 05 | TIME(1) | 2 h |
| 06 | TIME(2) | 2h + 30m |
| 07 | TIME(2) | 2h + 1h |
| 08 | TIME(3) | 2h + 1h + 30m |
| 09 | TIME(3) | 2h + 1 h + 1h |
| 10 | FISCHER(1) ❄ | 3 m + 2 s/move bonus |
| 11 | FISCHER(1) ❄ | 25m + 10 s/move bonus |
| 12 | FISCHER(1) ❄ | 1 h 30 m + 30 s/move bonus |
| 13 | FISCHER(2) ❄ | 1 h 30 m + 30 m+ 30 s/move bonus |
| 14 | FISCHER(3) ❄ | 1 h 40 m + 50 m + 15 m + 30 s/move bonus |
| 15 | DELAY(1) ❄ | 25m + 10s/move free |
| 16 | DELAY(1) ❄ | 1 h 55 m + 5 s/move free |
| 17 | DELAY(2) ❄ | 2 h + 15 m + 30 s/move free |
| 18 | DELAY(3) ❄ | 2 h + 1 h + 15 m + 30 s/move free |
| 19 | CAN-BYO ♪ | 1 h + 5 m Canadian byo-yomi |
| 20 | BYO ♪ | 1 h + 1x20 s byo-yomi |
| 21 | SCRABBLE™ ♪ | 25 m + up-count |
| 22 | US-DELAY(1) | 5 m + 2 s/move free |
| 23 | US-DELAY(1) | 25m + 5s/move free |
| 24 | US-DELAY(2) | 1 h 55 m + 60 m + 5 s/move free |
| 25 | - | Computer/Internet use |
| 26 | - | Manual Set 1 |
| 27 | - | Manual Set 2 |
| 28 | - | Manual Set 3 |
| 29 | - | Manual Set 4 |
| 30 | - | Manual Set 5 |

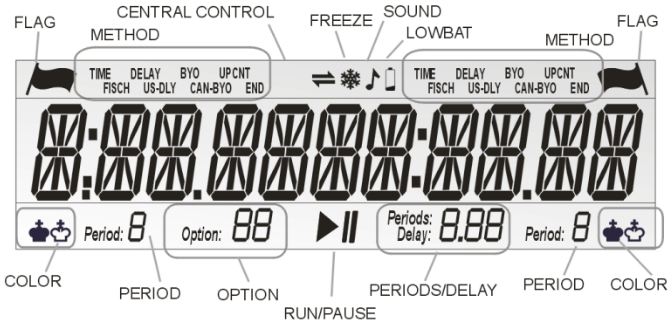
♪ Sound is on as default

❄ Freeze is on as default

# DEUTSCH

Inhaltsverzeignis

# Display und Tasten




| ◀ / ↻ | ━ / ♪ | ▶II / 🕒 | + / # | ▶ / ❄ | **ON/OFF**<br>(untere Seite) |
|---|---|---|---|---|---|
| Zurück<br><br><br>Neu laden<br>Can-Byo | Minus<br><br><br>Ton<br>An/Aus | Start/Stop<br><br><br>Zeit<br>Korrektur | Plus<br><br><br>Zahl der<br>Züge | Vorwärts/<br>Bestätigen<br><br>Freeze<br>Ein/Aus | Einschalten/<br>Ausschalten<br><br>(2x) Zurückset-<br>zen der Uhr |



Nach Ende der Lebensdauer dieses Produkts muss dieses gesondert über einen geeigneten Sammelpunkt entsorgt werden. Es darf nicht in den normalen Hausmüll gelangen. Die Batterien sollten gesondert recycelt werden.

# Einleitung

Herzlichen Glückwunsch zum Ankauf einer der vielseitigsten Uhren für Strategiespiele mit zwei Personen! Die DGT 3000-Uhr kann nahezu jede Kombination aller bekannten Zeiteinteilungsmethoden zwischen zwei Spielern herstellen. Außerdem kann die DGT 3000-Uhr an ein DGT-E-Board angeschlossen werden. Die Uhr kann dann die wiedergegebenen Zeiten an ein zentrales Turniersystem weitergeben, aber kann auch als Display zur Wiedergabe der Zeit und der Züge dienen. Weiter unten folgt eine Beschreibung sämtlicher Methoden, die mit der DGT 3000-Uhr benutzt werden können.

# Zeitregistrierungsmethoden

Auf der Welt werden viele Arten von Denksport betrieben, welche jede für sich eigene Bedenkzeiteinteilungen haben.
Bei längeren Partien wird die Zeit häufig in mehrere Perioden unterteilt. Beispielsweise müssen die Spieler mindestens 40 Züge in den ersten zwei Stunden ausführen, danach mindestens 20 Züge in der darauffolgenden Stunde, und zum Schluss bleiben jedem Spieler noch 15 Minuten bis zum Ende der Partie.
Wenn ein Spieler keine Bedenkzeit innerhalb einer Periode, welche nicht die letzte Periode darstellt, mehr übrig behält, dann zeigt die DGT 3000-Uhr ständig ein Fähnchen auf der Seite dieses Spielers. Die Bedenkzeit für die folgende Periode wird dann für beide Spieler hinzugezählt, und es muss kontrolliert werden, ob die erforderliche Anzahl Züge ausgeführt wurde. Ein nicht blinkendes Fähnchen verschwindet nach fünf Minuten wieder. Wenn ein Spieler am Ende der letzten (oder einzigen) Periode keine Zeit mehr übrig behält, dann zeigt die DGT 3000-Uhr ein blinkendes Fähnchen auf der Seite des betreffenden Spielers.
Bei den meisten weiter unten genannten Methoden kann der Spieler, dessen Fähnchen gefallen ist, dennoch seinen Zug ausführen, indem er den Hebel der Uhr drückt. Die Zeit des Gegners beginnt dann zu laufen. Falls dieser Spieler seinen Sieg nicht rechtzeitig reklamiert und die Uhr anhält, kann es vorkommen, dass auf beiden Seiten der Uhr “0.00” erscheint. An dem blinkenden Fähnchen kann dann ersehen werden, welcher Spieler zuerst seine gesamte Bedenkzeit verbraucht hat. Bei analogen Uhren wird dieses durch ein Fähnchen, das durch den großen Zeiger zunächst angehoben wird und dann fällt, nachdem der Zeiger der “12” überschritten wurde, angezeigt. Dabei handelt es sich um den sogenannten Fähnchenfall, dann ist die zur Verfügung stehende Bedenkzeit abgelaufen.

## Time

Die Methode, bei der die Bedenkzeit eines Spielers innerhalb einer Periode nach “0” abläuft, wird TIME, “Guillotine” oder “Sudden Death” genannt. Ein Spieler, dessen Uhr auf “0” steht, während er nicht die erforderliche Anzahl Züge ausgeführt hat oder dessen letzte Periode beendet ist, hat dann auf Zeit verloren.
Beim Schachspiel kann es vorkommen, dass ein Spieler am Ende eine nahezu sichere Gewinnstellung erreicht hat. Wenn dieser Spieler dann nur noch wenige Sekunden Bedenkzeit übrig hat, wird ihm nicht mehr genügend Zeit bleiben, die Partie siegreich oder zumindest mit einem Remis abzuschließen. Er wird dann wohl die Partie infolge von Zeitnot verlieren. Wenn ein Schiedsrichter feststellt, dass ein Spieler mit noch ausreichender Bedenkzeit auf der Uhr die Partie unmöglich gewinnen kann, wird er die Partie für remis erklären.
Dank des Einzugs digitaler Schachuhren liegen nun Methoden vor, mit denen die Partie mit nur noch wenig Restbedenkzeit dennoch zu Ende gespielt werden kann. Die Uhr kann etwa bei jedem Zug eine Zeitlang stillstehen oder es kann nach jedem Zug eine Zeitgutschrift erfolgen.

## Fischer-Bonus
Ex-Weltmeister Bobby Fischer ist der Namensgeber der “Fischer-Bonus”-Bedenkzeit (FISCH). Mit dieser Methode wird nach Ausführung jedes Zuges eine bestimmte Bedenkzeit hinzugezählt. Sollten die Spieler innerhalb der eingestellten Bonusbedenkzeit einen Zug ausführen, kann die auf der Uhr angezeigte Bedenkzeit höher ausfallen als zu Beginn des Zuges. Die Regeln des Internationalen Schachbundes FIDE schreiben vor, dass die Uhr bei der Fischer-Methode nicht mehr bedient werden kann, wenn die Uhr eines Spielers innerhalb der letzten oder einzigen Periode eine “0” anzeigt. Nachdem auf einer Seite ein blinkendes Fähnchen angezeigt wird, “friert die Uhr ein”. Das FREEZE-Symbol oben in der Uhr zeigt dieses während der gesamten Partie an.

## US Delay
Eine andere Methode ist die “DELAY” (Verzögerungs-) Methode. Hier steht die Uhr für eine bestimmte Zeit still, bevor die Bedenkzeit abläuft. Diese Methode wird zumeist in den USA verwandt und darum “US Delay” (US-DLY) genannt.

## Verzögerung
Die Verzögerungszeit kann auch vor jedem Zug der Bedenkzeit hinzugezählt werden. Danach fängt die Uhr unmittelbar zu laufen an. Diese Methode wird “Bronstein”-Verzögerung genannt, nach Großmeister David Bronstein. Wenn ein Spieler innerhalb der Verzögerungszeit seinen Zug ausführt, dann zeigt die Uhr wieder die gleiche Bedenkzeit wie zu Beginn des Zuges an. Sollte ein Spieler mehr Zeit als die Verzögerungszeit für seinen Zug benötigen, dann wird die Verzögerungszeit nach Ausführung des Zuges für den folgenden Zug wieder hinzugezählt. Mit dieser Methode kann die Bedenkzeit auf der Uhr nach einem Zug niemals höher werden als vor dem entsprechenden Zug. Der Vorteil dieser Methode gegenüber US Delay ist, dass die Uhr immer genau die Bedenkzeit anzeigt, die dem Spieler wirklich noch zur Verfügung steht. Nachteil ist allerdings, dass die Spieler keine direkte Informationen erhalten, ob sie sich noch innerhalb der Verzögerungszeit pro Zug befinden. Diese Methode wird bei der DGT 3000-Uhr mit DELAY angezeigt. Das schlussendliche Ergebnis beider Verzögerungsmethoden ist exakt das gleiche.

## Byo-Yomi
Diese Methode wird auch “japanisches Byo-Yomi” genannt.
Bei den Brettspielen Go und Shogi ist es üblich, nach einer TIME-Periode die Byo-Yomi-Zeitmethode anzuwenden.
Nach einer festgelegten Bedenkzeit für jeden Spieler fängt die Byo-Yomi-Periode an. Innerhalb der ersten Periode muss ein Spieler im Allgemeinen keine festgelegte Anzahl Züge ausgeführt haben. Bei dieser Methode ist es gut möglich, dass Spieler A sich innerhalb der Byo-Yomi-Periode befindet, während Spieler B noch mehrere Züge innerhalb der ersten Periode ausführen kann.

Im Rahmen der Byo-Yomi-Periode wird einem Spieler eine bestimmte Bedenkzeit pro Zug zugewiesen. Wenn er seinen Zug innerhalb dieser Zeit ausführt, wird die Zeit auf den Wert zu Anfang des Zuges zurückgesetzt. Sollte ein Spieler seinen Zug nicht innerhalb dieser Zeit ausgeführt haben, wird die DGT 3000-Uhr ständig ein Fähnchen auf der Seite des entsprechenden Spielers anzeigen. Sofern die Regeln des Spiels dies zulassen, kann dieser Spieler wohl seine Partie weiterführen. Die Byo-Yomi-Zeit wird wieder aufgeladen, sobald der Gegner seinen Zug ausgeführt hat. Das Fähnchen verschwindet dann wieder.
Byo-Yomi heißt auf Japanisch wörtlich: “das Zählen der Sekunden”.
In der Byo-Yomi-Periode wird die Zeit mit Intervallen laut durch einen Zeitmesser gezählt. Je weniger Zeit dem Spieler verbleibt, desto kleiner wird das Intervall. In den letzten 10 Sekunden wird meist jede Sekunde laut angesagt.

Eine übliche Einstellung beim Go ist beispielsweise 60 Minuten TIME, gefolgt von 20 Sekunden Byo-Yomi. Die Byo-Yomi-Periode kann für den einen Spieler viel früher anfangen als für den anderen. Beispielsweise könnten Weiß in der ersten Periode noch 10 Minuten verbleiben, während Schwarz sich bereits seit mehreren Zügen in der zweiten (Byo-Yomi) Periode befindet.
Bei Turnieren wird die Byo-Yomi-Zeit oft in mehrere Perioden unterteilt, etwa in fünf Perioden von je einer Minute. Wenn ein Spieler für seinen Zug weniger Zeit als die Byo-Yomi-Zeit benötigt, dann bleibt er in der gleichen Periode. Braucht er mehr Zeit als die Byo-Yomi-Zeit, dann kommt er in die nächste Periode. Behält er in der letzten Periode keine Bedenkzeit mehr übrig, wird ständig ein Fähnchen angezeigt. Die Uhr wird die Byo-Yomi-Zeit wohl wieder aufladen, wenn dieser Spieler seinen Zug ausgeführt hat. Das Fähnchen verschwindet dann. Die DGT 3000-Uhr zeigt immer die gesamte einem Spieler verbleibende Bedenkzeit an. Bei fünf Perioden von je einer Minute zeigt die Uhr also fünf Minuten an.
Sofern der Spieler für einen Zug weniger als die Byo-Yomi-Zeit verbraucht (hier eine Minute), wird die Zeit wieder zurückgesetzt (hier auf fünf Minuten). Denkt der Spieler jedoch für einen Zug länger als eine Minute nach, dann zeigt die Uhr nach Ausführung des Zuges die höchste Gesamtanzahl aller verbleibenden Periodebedenkzeiten an. In diesem Beispiel: Dem Spieler stehen vor seinem Zug noch fünf Perioden von je einer Minute zur Verfügung, die Uhr zeigt dann 5.00 an. Danach denkt er eine Minute und 10 Sekunden nach. Dadurch verliest er eine Periode Bedenkzeit und die Uhr zeigt nach Ausführung des Zuges 4.00 an.

## Kanadisches Byo-Yomi

Der Nachteil der vorgenannten Methode besteht darin, dass am Ende jeder Periode die Zeit laut gezählt werden muss. In der Zeit der analogen Uhren ist man diesem Problem begegnet, indem man zusätzliche Bedenkzeit für eine bestimmte Anzahl (X) Züge hinzugefügt hat. Hat ein Spieler die erforderliche Anzahl Züge innerhalb dieser zusätzlichen Bedenkzeit ausgeführt, dann wird ihm diese Zeit wieder für die nächsten X Züge gutgeschrieben. Diese Vorgehensweise kann vom Grundsatz her beliebig oft wiederholt werden. Diese Methode wird kanadisches Byo-Yomi genannt.
Es ist üblich, dass fünf Minuten Zusatzbedenkzeit für 10 Züge gewährt werden. Go-Spieler legen dann 10 Steine auf die Seite, die innerhalb dieser fünf Minuten gespielt werden müssen. Nach dem 10. Zug innerhalb der Bedenkzeit wird die Uhr wiederum auf fünf Minuten eingestellt. Bei dieser Methode können die Spieler keine Bedenkzeit aufsparen. Auch wenn der Spieler innerhalb von drei Minuten alle erforderlichen Züge gespielt hat, werden ihm wieder fünf Minuten für die folgende Serie zugeteilt.

Mit einer DGT 3000-Uhr muss der Spieler selbst seine Bedenkzeit nach Erreichen der erforderlichen Anzahl Züge innerhalb der Bedenkzeit “aufladen”, indem er eine Taste auf der Uhr drückt.

## Upcount

Bei manchen Zeitmessmethoden muss die Zeit hochgezählt werden, z. B. bei Scrabble. Nach Erreichen von 0 Sekunden auf Seiten eines Spielers wird die Uhr weiterlaufen, während die Bedenkzeit hochgezählt wird. Der Spieler bekommt dann etwa eine bestimmte Anzahl Strafpunkte pro Zeiteinheit, die er oder sie zuviel verbraucht hat.

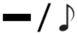
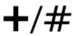
## Ton

Bei den meisten Methoden ist das Tonsignal ausgeschaltet. Es kann jedoch zu jedem Zeitpunkt ein- und wieder ausgeschaltet werden, indem Sie drei Sekunden lang auf die ♪-Taste drücken. Wenn der Ton eingeschaltet ist, dann ist zehn Sekunden vor dem Ende einer Periode oder der Partie ein kurzer Piepton zu hören. In den letzten fünf Sekunden klingt jede Sekunde ein kurzer Piepton und bei der letzten Sekunde ein längerer Piepton. Wenn der Ton eingeschaltet ist, wird ♪ im Display angezeigt.

# Benützung und Bedienung

## Beschreibung der Tasten

### Tasten:

| | |
|---|---|
|  | • Im Einstellungsmodus verschiebt diese Taste den Cursor um eine Position nach links. Wird die Taste länger als eine Sekunde gedrückt gehalten, wird diese Funktion wiederholt.<br>• Beim kanadischen Byo-Yomi kann durch das Drücken dieser Taste für die Dauer von drei Sekunden die Zeit aufgeladen werden, siehe Seite 6. |
|  | • Im Einstellungsmodus verringert diese Taste den Wert der blinkenden Zahl um den Faktor 1. Wenn diese Taste länger als eine Sekunde gedrückt gehalten wird, wiederholt sich diese Funktion.<br>• Im Spielmodus kann mit Hilfe dieser Taste der Ton ein- und ausgeschaltet werden, indem die Taste drei Sekunden lang gedrückt gehalten wird, siehe Seite 6. |
|  | • Startet die Uhr oder hält diese an.<br>• Im Pausenmodus kommen Sie in den Zeitkorrektur-Modus, indem Sie diese Taste drei Sekunden lang gedrückt halten, siehe Seite 9.<br>• Bei manueller Einstellung: bestätige alle folgenden Einstellungen. |
|  | • Im Einstellungsmodus erhöht diese Taste den Wert der blinkenden Zahl um den Faktor 1. Wird diese Taste länger als eine Sekunde gedrückt gehalten, wiederholt sich diese Funktion.<br>• Bei laufender Uhr oder im Pausenstand wird während des Drückens dieser Taste die Anzahl der Züge angegeben. |
|  | • Im Einstellungsmodus verschiebt diese Taste den Cursor um eine Position nach rechts. Wird diese Taste länger als eine Sekunde gedrückt gehalten, wiederholt sich diese Funktion.<br>• Zum ersten Start der Uhr kann der “Freeze”-Modus einschaltet werden, indem diese Taste drei Sekunden lang gedrückt gehalten wird. |
| **ON/OFF** (untere Seite) | • Kurzes Drücken dieser Taste schaltet die Uhr ein oder aus.<br>• Wenn die Uhr bereits eingeschaltet ist, wird die Uhr durch zweimaliges Drücken auf diese Taste in den Anfangsstand mit den gleichen Parametern wie vor dem Ausschalten zurückgesetzt. |

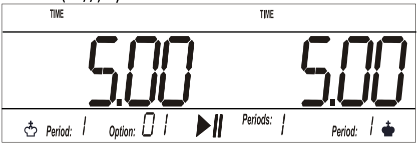
## Inbetriebnahme

Bei ersten Inbetriebnahme der DGT 3000-Uhr blinkt Option Nr. 1. Die Uhr zeigt dann die Einstellung für diese Option an.
Die Benutzung der DGT 3000-Uhr wird anhand dieser ersten Option ausführlich beschrieben werden. Danach folgt eine verkürzte Beschreibung der übrigen Optionen. Um Sie mit dieser einfachen Einstellung der DGT 3000-Uhr vertraut zu machen, empfiehlt es sich, sämtliche Schritte in diesem Teil der Bedienungsanleitung an der Uhr selbst nachzuvollziehen.

Sollte die Uhr bereits zuvor benutzt worden sein, wird die zuletzt verwendete Optionsnummer mit der dazu gehörenden Einstellung blinkend angezeigt.

## Detaillierte Beschreibung der Benutzung

Um Sie mit der Verwendung und den Einstellungen der Uhr vertraut zu machen, werden diese hier beschrieben. Als Beispiel dient hier die einfachste Methode: Option 1. Schalten Sie die Uhr ein und wählen Sie – falls notwendig – zunächst mit der +- oder – Taste Option 1. Nach dem Drücken der ►-Taste wird diese Option eingestellt. Die Optionsnummer hört zu blinken auf und in der Mitte des Displays erscheint das Pause- (►//) Symbol.




Zu diesem Zeitpunkt muss mit Hilfe des Hebels entschieden werden, die Zeit welches Spielers zuerst zu laufen beginnt. Diejenige Seite des Hebels, welche hochgestellt wird, läuft als erste. Dies wird angezeigt mittels des ♔-Symbols auf der betreffenden Seite. An der Stelle, wo der Hebel nach unten zeigt, wird das ♚-Symbol angezeigt.

Standardmäßig ist FREEZE❄ bei dieser Methode ausgeschaltet. Demnach kann die Uhr weiterhin bedient werden, nachdem einer der Spieler die Zeit überschritten hat. FREEZE kann eingeschaltet werden, indem Sie vor dem Starten der Uhr drei Sekunden lang die ► / ❄-Taste gedrückt halten. Nach dem Starten der Uhr kann diese Einstellung dann nicht mehr geändert werden.

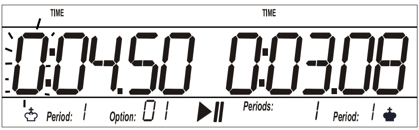
Sobald Sie die zentrale ►‖-Taste drücken, beginnt die Zeit als erstes auf derjenigen Seite zu laufen, wo der Hebel nach oben zeigt und ♔ angezeigt wird. Dann ändert sich das Pausen- ►‖-Symbol in das Run-►-Symbol im Display.

Auch während des Betriebs der Uhr kann der Ton ein- oder ausgeschaltet werden, und zwar indem Sie drei Sekunden lang die- / ♪-Taste gedrückt halten. Bei dieser Option ist der Ton standardmäßig ausgeschaltet. Wenn der Ton eingeschaltet ist, wird ♪ oben im Display angezeigt.

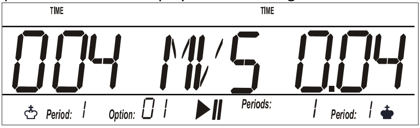
## Zeitkorrektur

Während einer Partie kann es vorkommen, dass eine Korrektur der Bedenkzeit eines Spielers erfolgen muss. Dabei kann es sich beispielsweise um eine vom Schiedsrichter verhängte Zeitstrafe handeln, und zwar für den Fall, dass einer der Spieler einen Regelverstoß begangen hat. Aber auch andere Gründe sind hier denkbar, z. B. wenn die Uhr zuvor nicht korrekt bedient wurde.

Um die Bedenkzeit während einer laufenden Partie ändern zu können, muss die Uhr zunächst mit der ►‖-Taste angehalten werden. Danach die gleiche Taste ►‖ drei Sekunden gedrückt halten. Die Uhr befindet sich jetzt im Korrekturmodus. Alle Zahlen, auch die Nullen, werden angezeigt und die Ziffer ganz links blinkt.



Mit der +- oder der -Taste kann die blinkende Zahl geändert werden. Sobald diese Zahl den gewünschten Wert anzeigt, können Sie mit der ►-Taste die folgende Zahl auswählen. Diese Zahl blinkt dann und kann wieder geändert werden. Fahren Sie mit dieser Vorgehensweise fort, bis sämtliche Zahlen den gewünschten Wert anzeigen. Sobald die Ziffer ganz rechts geändert wurde, kann die Anzahl der Züge angepasst werden. Das Display sieht dann ungefähr so aus:




Sollte der Weißspieler (also der Spieler, der den ersten Zug ausgeführt hat) am Zug gewesen sein, als die Uhr in den Pausenzustand versetzt wurde, haben beide Spieler gleich viele Züge absolviert. Die beiden Zahlen werden daher die gleichen sein. Sofern Schwarz während des Pausenzustandes der Uhr am Zug gewesen sein, hat Weiß einen Zug mehr absolviert. Die Anzahl der schwarzen Züge ist dann um den Faktor 1 niedriger.
Bei Änderung der Anzahl der Züge auf der linken Seite wird sich die Zahl auf der rechten Seite ebenfalls ändern.
Es ist allerdings auch möglich, die Anzahl der Züge auf der rechten Seite gesondert zu ändern. Dieses kann etwa dann notwendig sein, wenn der Hebel bei der ersten Inbetriebnahme der Uhr auf der falschen Seite nach oben zeigte. Die Symbole für Weiß und Schwarz (♔♚) werden dann nicht auf der korrekten Seite wiedergegeben. Dies kann während der laufenden Partie korrigiert werden, indem auf der rechten Seite die Anzahl der Züge mittels der +- oder der -Taste geändert wird.

⚠ Seien Sie hier sehr vorsichtig. Wenn diese Korrektur nicht richtig durchgeführt wird, kann dies zu unerwünschten Situationen führen.

Bei einer Option wie der Option 01 mit lediglich einer Periode wird die Uhr nach Bestätigen der Züge mittels der ►-Taste auf der rechten Seite in den Pausenzustand zurück versetzt. Die Uhr kann dann wieder neu gestartet werden. Bei Optionen, die mehr als eine Periode umfassen, kann nach Änderung der Anzahl der Züge auch die Periodenummer geändert werden.

**Versetzen des Hebels in den Pausenzustand**

! Manchmal wird der Hebel (bewusst oder unbewusst) verstellt, während sich die Uhr im Pausenzustand befindet. Dies kann etwa geschehen, um den Gegner als ersten die Partie fortsetzen zu lassen. Wohl müssen dann die Bedenkzeit und die Anzahl der Züge an die neu entstandene Situation angepasst werden. Wenn der Hebel im Pausenzustand verstellt wird, wird die DGT 3000-Uhr automatisch in den Zeit- und Zügekorrekturmodus versetzt, so dass die Spieler oder der Schiedsrichter diese korrekt einstellen können. Sollte der Hebel im Korrekturmodus (erneut) verstellt werden, ändert sich die Zügeanzahl auf der rechten Seite. Eventuell muss dann die Gesamtanzahl der Züge korrigiert werden, indem die Zügeanzahl auf der linken Seite geändert wird.

## Beschreibung der Voreinstellungen

## Optionen TIME mit einer einzigen Periodenbedenkzeit

Bei allen Optionen TIME (ohne Zusatzbedenkzeit pro Zug) sind FREEZE und SOUND standardmäßig ausgeschaltet. FREEZE kann lediglich vor dem ersten Start, SOUND kann hingegen auch bei laufender Uhr geändert werden. Sobald einer der Spieler 0.00 erreicht hat, wird auf der betreffenden Seite ein

blinkendes Fähnchen angezeigt. Der entsprechende Spieler kann seinen Zug wohl beenden, wonach dann die Zeit seines Gegners läuft. Wenn diese ebenfalls 0.00 erreicht, wird auf dieser Seite dann kein Fähnchen angezeigt.

**Option 01 TIME, fünf Minuten pro Spieler**
Dieser Modus gewährt jedem Spieler fünf Minuten für die gesamte Partie.

**Option 02 TIME, 10 Minuten pro Spieler**
Dieser Modus gewährt jedem Spieler 10 Minuten für die gesamte Partie.

**Option 03 TIME, 25 Minuten pro Spieler**
Dieser Modus gewährt jedem Spieler 25 Minuten für die gesamte Partie.

**Option 04 TIME, eine Stunde pro Spieler**
Dieser Modus gewährt jedem Spieler eine Stunde für die gesamte Partie.

**Option 05 TIME, zwei Stunden pro Spieler**
Dieser Modus gewährt jedem Spieler zwei Stunden für die gesamte Partie.

## Optionen TIME mit mehr als einer Periode

Diese Methode gewährt jedem Spieler eine bestimmte Bedenkzeit für eine zuvor festgelegte Anzahl Züge. Diese Zügeanzahl kann nicht eingestellt werden. Durch die Spieler selbst oder den Schiedsrichter muss dann festgestellt werden, ob die Anzahl der Züge tatsächlich ausgeführt wurde, wenn der erste Spieler in der ersten Periode die Zeit überschreitet. Zu dem Zeitpunkt, an dem auf der Uhr des ersten Spielers 0.00 erscheint, wird ein nicht blinkendes Fähnchen auf seiner Seite angezeigt. Danach erhalten beide Spieler eine bestimmte Bedenkzeit für den Rest der Partie. Unten im Display wird dann Period:2 angezeigt. Direkt danach wird die Bedenkzeit für die nächste Periode für beide Spieler zugleich hinzugezählt. Das nicht blinkende Fähnchen wird nach fünf Minuten vom Display verschwinden.
Bei mehr als zwei Perioden wiederholt dieses Verfahren sich am Ende jeder Periode, welche nicht die letzte Periode darstellt.
Wenn der erste Spieler in der letzten Periode 0.00 erreicht, wird auf der betreffenden Seite ein blinkendes Fähnchen angezeigt.

**Option 06 TIME, ‚zwei Stunden, gefolgt von 30 Minuten**
Dieser Modus gewährt jedem Spieler zwei Stunden Bedenkzeit für eine zuvor festgelegte Anzahl Züge. Danach erhalten beide Spieler 30 Minuten für den Rest der Partie.

**Option 07 TIME, zwei Stunden, gefolgt von einer Stunde**
Dieser Modus gewährt jedem Spieler zwei Stunden Bedenkzeit für eine zuvor festgelegte Anzahl Züge. Danach erhalten beide Spieler eine Stunde für den Rest der Partie.

**Option 08 TIME, zwei Stunden, gefolgt von einer Stunde und anschließend von 30 Minuten**
Dieser Modus gewährt jedem Spieler zwei Stunden Bedenkzeit für eine zuvor festgelegte Anzahl Züge. Danach erhalten beide Spieler eine Stunde für eine nächste Anzahl zuvor festgelegter Züge, und schließlich erhalten beide Spieler 30 Minuten für den Rest der Partie.

**Option 09 TIME, ‚zwei Stunden, gefolgt von einer Stunde und anschließend von einer Stunde**

Diese Option entspricht Option 08, lediglich erhalten beide Spieler eine Stunde statt 30 Minuten für den Rest der Partie.

## Optionen mit FISCHER-Bonus pro Zug

Im Fischer-Modus bekommt jeder Spieler nach Ausführung seines Zuges eine bestimmte Bedenkzeit hinzugezählt. Diese Hinzuzählung erfolgt bereits ab dem ersten Zug. Wenn die Rede von mehr als einer Periode ist, wird die Zeit für die folgende Periode für beide Seiten gleichzeitig hinzugezählt, sobald einer der Spieler 0.00 erreicht hat. Die Spieler oder der Schiedsrichter müssen kontrollieren, ob die erforderliche Anzahl Züge ausgeführt wurde.
Bei sämtlichen Methoden mit Zusatzbedenkzeit ist FREEZE standardmäßig eingeschaltet. Die Uhr kann dann nicht mehr bedient werden, nachdem der erste Spieler (in der letzten Periode) 0.00 erreicht hat. Vor dem Einschalten der Uhr kann FREEZE wohl ausgeschaltet werden.

**Option 10 FISCHER, drei Minuten mit zwei Sekunden Bonus pro Zug**

Bei Option 10 erhalten beide Spieler zu Anfang der Partie drei Minuten + zwei Sekunden (Bonusbedenkzeit) vor Einschalten der Uhr.
Auf der Seite des Spielers, der als erster 0.00 erreicht hat, erscheint ein blinkendes Fähnchen. Abhängig von den Regeln des Spiels hat dieser dann wahrscheinlich die Partie verloren.

**Option 11 FISCHER, 25 Minuten mit zehn Sekunden Bonus pro Zug**

Bei Option 11 erhalten beide Spieler zu Anfang der Partie 25 Minuten + 10 Sekunden (Bonusbedenkzeit) vor Einschalten der Uhr.

**Option 12 FISCHER, eine Stunde und 30 Minuten mit 30 Sekunden Bonus pro Zug**

Bei Option 12 erhalten beide Spieler also zu Anfang der Partie eine Stunde, 30 Minuten + 30 Sekunden (Bonusbedenkzeit) vor Einschalten der Uhr.

**Option 13 FISCHER, eine Stunde und 30 Minuten, gefolgt von 30 Minuten mit 30 Sekunden Bonus pro Zug für sämtliche Perioden**

Bei Option 13 erhalten beide Spieler zu Anfang der Partie eine Stunde und 30 Minuten (Grundbedenkzeit für die erste Periode) + 30 Sekunden (Bonusbedenkzeit) vor Einschalten der Uhr. Sobald auf der Uhr des ersten Spielers 0.00 erscheint, werden auf beiden Seiten direkt 30 Minuten hinzugezählt. Auch erscheint dann ein nicht blinkendes Fähnchen für den betreffenden Spieler. Die Spieler oder der Schiedsrichter müssen feststellen, ob die erforderliche Anzahl Züge ausgeführt wurde.

**Option 14 FISCHER, eine Stunde und 40 Minuten, gefolgt von 50 Minuten sowie gefolgt von 15 Minuten, jeweils mit 30 Sekunden Bonus pro Zug für sämtliche Perioden**

Bei Option 14 erhalten beide Spieler zu Anfang der Partie eine Stunde und 40 Minuten (Grundbedenkzeit für die erste Periode) + 30 Sekunden (Bonusbedenkzeit) vor Einschalten der Uhr. Bei dieser Option sind drei Perioden eingestellt. Ansonsten entsprechen die Möglichkeiten denjenigen von Option 13.

## Optionen mit einer Verzögerung (DELAY) pro Zug

Im DELAY-Modus (auch Bronstein genannt) bekommt jeder Spieler nach Ausführung seines Zuges eine bestimmte Bedenkzeit hinzugezählt. Auch für den ersten Zug wird diese Zeit bereits hinzuaddiert. Wenn diese zusätzliche Bedenkzeit pro Zug nicht aufgebraucht wird, springt die Uhr zurück auf die Zeit, die zu Anfang des betreffenden Zuges angezeigt wurde. Diese Methode ähnelt der Fischer-Methode. Allerdings kann ein Spieler hier seine Gesamtbedenkzeit nicht dadurch erhöhen, dass er

schnell spielt. Das Letztere ist bei der Fischer-Methode wohl möglich. Wenn mehr als eine Periode ausgewählt wurde, wird die Zeit für die nächste Periode auf beiden Seiten gleichzeitig hinzugefügt, sobald einer der Spieler 0.00 erreicht hat. Die Spieler oder der Schiedsrichter müssen dann kontrollieren, ob die erforderliche Anzahl Züge ausgeführt wurde.
Auch bei der DELAY-Methode ist FREEZE standardmäßig eingeschaltet.
Im Endeffekt gleicht diese Methode vollständig der US-DELAY-Methode. Die entsprechende Information wird lediglich etwas anders angezeigt.

**Option 15 DELAY, 25 Minuten mit zehn Sekunden frei pro Zug**

Bei Option 15 erhalten beide Spieler zu Anfang der Partie 25 Minuten (Grundbedenkzeit) + 10 Sekunden (Verzögerungszeit) vor Einschalten der Uhr.

**Option 16 DELAY, eine Stunde und 55 Minuten mit fünf Sekunden frei pro Zug**

Bei Option 16 erhalten beide Spieler zu Anfang der Partie eine Stunde und 55 Minuten (Grundbedenkzeit) und fünf Sekunden (Verzögerungszeit) vor Einschalten der Uhr.

**Option 17 DELAY, zwei Stunden, gefolgt von 15 Minuten mit 30 Sekunden frei pro Zug für sämtliche Perioden**

Bei Option 17 erhalten beide Spieler zu Anfang der Partie zwei Stunden und 15 Minuten (Grundbedenkzeit für die erste Periode) und 30 Sekunden (Verzögerungszeit) vor Einschalten der Uhr. Sobald der erste Spieler zum ersten Mal 0.00 auf seiner Uhr erreicht hat, werden direkt auf beiden Seiten 30 Minuten hinzugezählt. Für diesen Spieler wird ein nicht blinkendes Fähnchen angezeigt. Die Spieler oder der Schiedsrichter müssen feststellen, ob die erforderliche Anzahl Züge ausgeführt wurde.

**Option 18 DELAY, zwei Stunden, gefolgt von einer Stunde und gefolgt von 15 Minuten mit 30 Sekunden frei pro Zug für alle Perioden.**

Bei Option 18 erhalten beide Spieler zu Anfang der Partie zwei Stunden (Grundbedenkzeit für die erste Periode) und 30 Sekunden (Verzögerungszeit) vor Einschalten der Uhr.

## TIME, gefolgt von sich wiederholendem kanadischem Byo-Yomi

**Option 19 Eine Stunde TIME, gefolgt von fünf Minuten kanadischem Byo-Yomi**

Jeder Spieler bekommt zunächst eine Periode TIME von einer Stunde zugewiesen. Sobald einer der Spieler 0.00 erreicht hat, werden nur für diesen Spieler fünf Minuten hinzuaddiert. Dieser Spieler befindet sich dann in Periode 2 (CAN-BYO), während sein Gegner noch etliche Züge in der ersten Periode (TIME) sein kann. Innerhalb der Byo-Yomi-Periode muss nun eine zuvor festgelegte Anzahl Züge absolviert werden, bevor die zusätzliche Bedenkzeit erneut aufgeladen werden kann. Diese Zügeanzahl kann nicht eingestellt werden. Beim Go legen die Spieler die erforderliche Anzahl Steine auf die Seite. Sie laden dann die Bedenkzeit hinzu, wenn der letzte Stein des entsprechenden Satzes gespielt wurde. Das Nachladen der Bedenkzeit erfolgt für den am Zug befindlichen Spieler (der Hebel zeigt nach oben), indem er drei Sekunden lang die reload-Taste gedrückt hält. Dieses Nachladen kann wiederholt werden, bis keine Züge mehr ausgeführt werden können. Wenn die Zeit innerhalb der Byo-Yomi-Periode 0.00 erreicht, wird auf der entsprechenden Seite ein nicht blinkendes Fähnchen angezeigt. Es ist möglich, die Byo-Yomi-Zeit erneut zu laden, auch nachdem die Bedenkzeit 0.00 angezeigt hat. Der Ton ist bei dieser Option standardmäßig eingeschaltet.

Bei Option 19, 20 und 21 können die Spieler sich jeweils in einer anderen Periode befinden. Bei der Zeitkorrektur muss dies berücksichtigt werden. Bei allen anderen Methoden kann nur die Periodennummer für beide Spieler gleichzeitig geändert werden. Hier muss die Periodenummer jedoch bei einer Korrektur für jeden Spieler gesondert eingestellt werden.

**Option 20 Eine Stunde TIME, gefolgt von wiederholten 20 Sekunden (japanischem) Byo-Yomi pro Zug**

Jeder Spieler bekommt zunächst eine Periode TIME von einer Stunde zugewiesen. Sobald einer der Spieler 0.00 erreicht hat, werden nur für diesen Spieler 20 Sekunden hinzugezählt. Dieser Spieler befindet sich dann in Periode 2 (BYO), während sein Gegner noch etliche Züge innerhalb der ersten Periode (TIME) sein kann. Innerhalb der Byo-Yomi-Periode muss der betreffende Spieler innerhalb der zusätzlichen Bedenkzeit von 20 Sekunden einen Zug ausgeführt haben. Danach erhält er für den nächsten Zug wieder 20 Sekunden. Wenn die Zeit innerhalb der Byo-Yomi-Periode 0.00 erreicht hat, wird auf der entsprechenden Seite ein nicht blinkendes Fähnchen angezeigt. Wenn der Spieler seinen Zug absolviert hat, erhält er dennoch wieder 20 Sekunden hinzu. Er kann danach eventuell wieder einen Zug ausführen. Der Ton ist bei dieser Option standardmäßig eingeschaltet.

## Scrabble™

**Option 21 Scrabble 25 Minuten TIME, gefolgt von UPCOUNT**

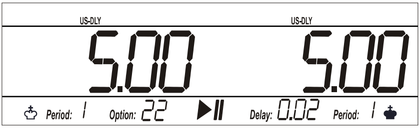
Die Uhr fängt an zu laufen mit 25 Minuten für jeden Spieler ohne Bonus- oder Verzögerungszeit. Wenn ein Spieler 0.00 erreicht, wird ein nicht blinkendes Fähnchen angezeigt. Die Uhr läuft jedoch normal weiter und zählt dann herauf. Bei Scrabble wird diese Zeitüberschreitung genutzt, um Strafpunkte zu berechnen. Standardmäßig ist bei dieser Option der Ton eingeschaltet.

## US DELAY

Bei US DELAY wird die Verzögerungszeit in einem gesonderten Teil des Displays angezeigt. Die Grundbedenkzeit steht bei Anfang des Zuges kurz still und die Verzögerungszeit läuft sofort nach Null ab. Sobald die Verzögerungszeit auf 0 steht, läuft die Grundbedenkzeit. Das Ergebnis ist exakt das gleiche wie bei der (Bronstein) Verzögerungszeit, wird allerdings anders im Display angezeigt. Wenn die Grundbedenkzeit eines Spielers 0.00 erreicht, wird ein blinkendes Fähnchen angezeigt. FREEZE ist bei US DELAY standardmäßig ausgeschaltet.

**Option 22 US DELAY, fünf Minuten mit zwei Sekunden pro Zug frei**

Die Uhr zeigt für beide Spieler 5.00 Minuten an. Rechts unten erscheint Delay: 0.02. Wenn die Uhr eingeschaltet wird, wird zunächst die Verzögerungszeit nach 0.00 ablaufen, bevor die Grundbedenkzeit zu laufen beginnt. Jedes Mal, wenn ein Spieler seinen Zug ausgeführt hat, erscheint erneut Delay: 0.02. Diese zwei Sekunden werden zunächst bis 0.00 heruntergezählt, bevor die Grundbedenkzeit zu laufen beginnt.




**Option 23 US DELAY, 25 Minuten mit fünf Sekunden pro Zug frei**

Die Uhr zeigt für beide Spieler 25.00 Minuten an. Rechts unten erscheint Delay: 0.05. Wenn die Uhr eingeschaltet wird, wird zunächst die Verzögerungszeit nach 0.00 ablaufen, bevor die Grundbedenkzeit zu laufen beginnt. Jedes Mal, wenn ein Spieler seinen Zug ausgeführt hat, erscheint erneut Delay: 0.05. Diese fünf Sekunden werden zunächst bis 0.00 heruntergezählt, bevor die Grundbedenkzeit zu laufen beginnt.

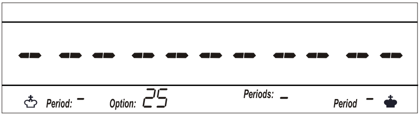
**Option 24 US DELAY, eine Stunde und 55 Minuten, gefolgt von einer Stunde mit fünf Sekunden pro Zug frei**

Die Uhr zeigt für beide Spieler 1:55.00 an. Rechts unten erscheint Delay: 0.05. Wenn die Uhr eingeschaltet wird, wird zunächst die Verzögerungszeit nach 0.00 ablaufen, bevor die Grundbedenkzeit zu laufen beginnt. Jedes Mal, wenn ein Spieler seinen Zug ausgeführt hat, erscheint erneut Delay: 0.05. Diese fünf Sekunden werden zunächst bis 0.00 heruntergezählt, bevor die Grundbedenkzeit zu laufen beginnt.

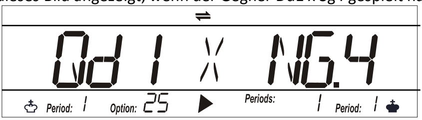
# Computer-/Internetnutzung

**Option 25 Computer-/Internetnutzung**

Wählen Sie diese Option aus, wenn Sie die DGT 3000-Uhr mit einem DGT-E-Board verbunden haben. Die Uhr kann das als Display in Kombination mit einem Schachprogramm dienen. Bei Option 25 haben die Tasten der DGT 3000-Uhr keine Funktion.




Die Uhr zeigt bei dieser Option an, was das Brett über das Schachprogramm an die Uhr sendet. Beispielsweise wird dieses Bild angezeigt, wenn der Gegner Dd1 x Sg4 gespielt hat:



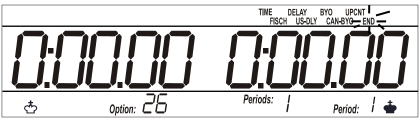

Wenn tatsächlich eine Verbindung mit einem Computer hergestellt wurde, wird das ⇌ -Symbol oben im Display angezeigt.

## Einstellung und Nutzung manueller Optionen

**Option 26 bis 30**

Es sind fünf Optionen vorhanden, mit denen vier gesonderte Perioden eingestellt werden können, und zwar in nahezu jeder denkbaren Kombination. Nur nach Upcount und den beiden Byo-Yomi-Methoden kann keine folgende Periode mehr kommen.

Wenn zum ersten Mal Option 26 ausgewählt und mit ► bestätigt wird, wird das folgende Bild angezeigt:



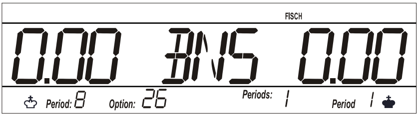

Alle Ziffern bezüglich der Bedenkzeit stehen auf 0 und die Methode “END” blinkt.

Zuerst muss mittels der **+** oder der **–** Taste eine Methode ausgewählt werden. Wenn die gewünschte Method blinkt, kann diese mit der ►-Taste bestätigt werden. Danach kann die (Grund) Bedenkzeit

für die erste Periode für beide Spieler eingestellt werden. Die entsprechenden Werte können für die beiden Spieler unterschiedlich ausfallen.

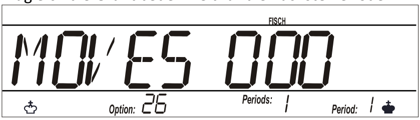
**TIME**
Bei der Methode TIME liegen keine weiteren Einstellungen vor. Bei anderen Methoden können danach noch weitere Parameter eingestellt werden.

**FISCH, DELAY, US-DLY**
Wenn beispielsweise als Methode FISCH ausgewählt wurde, erscheint nach Einstellung der Grundbedenkzeit folgendes Bild:




Hiermit wird die Bonusbedenkzeit pro Zug eingestellt.

Mit der **+** - oder der **–** Taste können die Zahlen gesondert geändert werden. Mit ▶ wird die folgende Zahl ausgewählt. Im Fischer-Bonus-Modus, und nur im Fischer-Bonus-Modus, kann nun eine bestimmte Anzahl Züge eingestellt werden. Wenn es sich bei dieser Zahl um 0.00 handelt, wird die nächste Periode anfangen zu laufen, sobald der erste Spieler 0.00 auf seiner Uhr erreicht hat. Dann wird für beide Spieler zugleich die Grundbedenkzeit für die nächste Periode hinzugezählt.

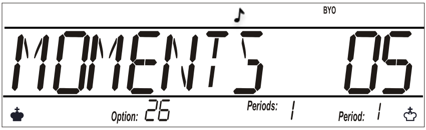



Sofern eine Zahl eingestellt wird, die höher als 0.00 ist, wird die Bedenkzeit für die nächste Periode pro Spieler hinzugezählt, und zwar zu dem Zeitpunkt, zu dem dieser Spieler die entsprechende Anzahl Züge absolviert hat. Wenn hier etwa 040 eingestellt wird, dann wird die Bedenkzeit von Weiß (also dem Spieler, der den ersten Zug ausgeführt hat) um die Grundbedenkzeit für die nächste Periode erhöht, nachdem der Spieler seinen 40. Zug ausgeführt hat. Wenn Schwarz danach seinen Zug ausführt, wird auch seine Bedenkzeit um die Grundbedenkzeit für die nächste Periode erhöht.

**Achtung!** Bei dieser Einstellung, bei der nach einer bestimmten Anzahl Züge Bedenkzeit hinzugefügt wird, ist es sehr wichtig, dass die Spieler die Uhr korrekt bedienen. Die Anzahl der Züge wird bestimmt durch die Anzahl Male, die der Hebel betätigt wurde.
Nur bei einer Periode im FISCH-Modus kann der Übergang auf eine bestimmte Zügeanzahl (Moves = 000) eingeschaltet werden. Es kann darauf wohl eine Periode mit einer anderen Methode folgen. Wenn danach noch eine weitere Periode folgen soll, ist der Übergang nur möglich, wenn ein Spieler seine Zeit überschreitet (0.00).
Das Einstellen einer Periode Delay oder US-Delay verläuft genau gleich, allerdings wird nach Einstellen der Grundbedenkzeit “DLY” in der Mitte angezeigt werden, wann die Verzögerungszeit eingestellt werden kann. Eine Zügeanzahl kann jedoch nicht eingestellt werden.

**BYO**
Byo-Yomi folgt üblicherweise nach einer TIME-Periode. Bei Byo-Yomi handelt es sich immer um die letzte Periode. Byo-Yomi kann jedoch auch als einzige Periode eingestellt werden.

Innerhalb der Byo-Yomi Periode wird eine bestimmte Bedenkzeit pro Zug eingestellt. Bei Turnieren gibt es häufig mehrere Byo-Yomi-Momente mit der gleichen Bedenkzeit hintereinander, z. B. fünf Byo-Yomi-Momente von je 20 Sekunden.
Zunächst muss die Byo-Yomi-Bedenkzeit pro Zug eingestellt werden. Danach wird ein neuer Bildschirm sichtbar, in dessen Rahmen die Anzahl der Momente (maximal 99) angegeben werden kann.



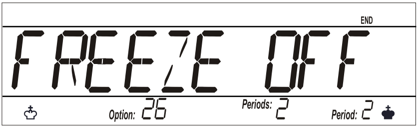

Bei mehr als einer Byo-Yomi-Moment wird immer die **gesamte** zur Verfügung stehende Bedenkzeit angezeigt. In unserem Beispiel wird nach Beginn der Byo-Yomi-Periode 5 x 20 Sekunden = 1 Minute 40 Sekunden angezeigt. Nach Ausführung des Zuges eines Spielers wird die verbleibende Bedenkzeit auf die höhere Gesamtanzahl der Byo-Yomi-Periodebedenkzeiten aufgerundet. Jedes Mal, wenn einem Spieler noch zehn Sekunden einer bestimmten Moment verbleiben, ertönt ein kurzes Tonsignal. Während der letzten fünf Sekunden ertönt das Tonsignal jede Sekunde.
Während der Byo-Yomi-Periode ist der Ton standardmäßig eingeschaltet, kann aber während der Partie auch jederzeit ausgeschaltet werden.
Erreicht ein Spieler bei dieser Methode 0.00, wird ständig ein Fähnchen angezeigt. Die Byo-Yomi-Bedenkzeit wird wohl wieder auf der Uhr angezeigt, nachdem der betreffende Spieler seinen Zug ausgeführt hat. Das Fähnchen verschwindet, nachdem auch der Gegner seinen Zug ausgeführt hat.

**CAN BYO**
Das kanadische Byo-Yomi folgt üblicherweise nach einer TIME-Periode. Beim kanadischen Byo-Yomi handelt es sich immer um die letzte Periode. Es kann jedoch auch als einzige Periode eingestellt werden.

Die Byo-Yomi-Bedenkzeit beträgt maximal 9 Minuten und 59 Sekunden pro Periode. Die Anzahl der auszuführenden Züge kann hier jedoch nicht eingestellt werden. Wenn ein Spieler die erforderliche Anzahl Züge ausgeführt hat, kann er seine Byo-Yomi-Bedenkzeit erneut aufladen, indem er die Taste ◀ / drückt. Danach kann die nächste Zugfolge gespielt werden. Auch wenn die Uhr innerhalb der kanadischen Byo-Yomi-Periode bis auf Null abgelaufen ist, ist es möglich, die Bedenkzeit wieder aufzuladen. Wenn ein Spieler innerhalb dieser Periode 0.00 erreicht, wird ein nicht blinkendes Fähnchen angezeigt. Dieses Fähnchen verschwindet wieder, wenn der entsprechende Spieler wieder am Zug ist, d. h. wenn sein Gegner die Uhr drückt.

**UPCNT**
Bei der Upcount-Methode sind keine Einstellungen möglich. Die Bedenkzeit fängt immer bei 0.00 an und zählt dann hoch.

**END**
Wenn Sie keine weitere Periode einstellen möchten, wählen Sie dann END als Methode aus. Nach Bestätigung von END können SOUND und FREEZE eingestellt werden. Diese Optionen werden hier gesondert ausgewählt, so dass sie bei der Optionsnummer erhalten bleiben.







Zu diesem Zeitpunkt kann noch ausgewählt werden, der Spieler welcher Farbe links oder rechts sitzt. DGT geht davon aus, dass der Spieler mit den weißen Steinen den ersten Zug ausführt.
Die Einstellungen bei den Optionen 26 bis 30 bleiben auch nach Ausschalten der Uhr erhalten. Gleiches gilt für den Fall, dass die Batterien entfernt werden.

## Beispiele für Sondereinstellungen

### Armageddon

Mitunter muss bei Punktgleichheit bei einem Schachturnier eine Entscheidung erzwungen werden. Dann kann die sogenannte “Armageddon”-Zeitmethode verwendet werden. Weiß erhält mehr Bedenkzeit, allerdings reicht Schwarz ein Remis zum Sieg in der entsprechenden Partie. Beispielsweise erhält Weiß fünf und Schwarz vier Minuten Bedenkzeit. Meist wird ab dem 60. Zug für beide Spieler ein Bonus von je drei Sekunden pro Zug hinzugefügt.

Nun ist es mit der DGT 3000-Uhr nicht möglich, nach einer TIME-Periode und nach einer bestimmten Anzahl Züge eine nächste Periode zu beginnen. Nach einer FISCH-Periode ist dies allerdings sehr wohl möglich. Die Lösung dieses Problem besteht darin, dass man zunächst mit einer FISCH-Periode mit 0 Sekunden Bonuszeit anfängt. Als Zügeanzahl wird 60 eingetragen. Bei der zweiten Periode erhält man dann 0:00.00 Grundbedenkzeit mit 3 Sekunden Bonusbedenkzeit pro Zug. Danach wird END gedrückt. Es ist auch möglich, DELAY oder US DELAY als zweite Periode zu verwenden.

### Move-timer

Eine andere Methode besteht darin, dass die Spieler innerhalb einer bestimmten Periode einen Zug ausgeführt haben müssen. Aber dennoch muss es möglich sein, die Partie fortzusetzen, wenn die Uhr einmal 0.00 erreicht hat. Diese Methode wird move-timer genannt.
Bei einer DGT 3000-Uhr kann dieses Ziel mittels einer Byo-Yomi-Periode (BYO) erreicht werden. Diese Methode wird dann von Anfang an verwendet. Sobald ein Zug ausgeführt wurde, erscheint die eingestellte Zeit wieder, sogar wenn sich die Uhr auf dem Stand 0.00 befindet.

## Periodenübergänge mit verschiedenen Bonus- oder Verzögerungszeiten

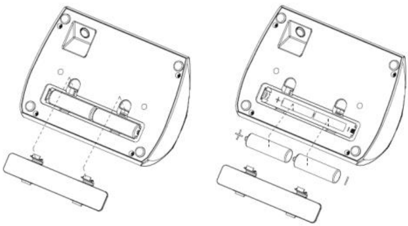
Mit der DGT 3000-Uhr ist es möglich, verschiedene Perioden hintereinander einzustellen, bei der die Bedenkzeit pro Zug in jeder Periode unterschiedlich sein kann.
Die FIDE schreibt vor, dass die Zeit bei einer FISCH-Periode bereits vom ersten Zug an hinzugezählt werden muss, also auch beim ersten Zug einer neuen Periode. Wenn eine FISCH-Periode auf eine TIME-Periode folgt, wird außer der neuen Grundbedenkzeit zugleich auch direkt die Bonusbedenkzeit pro Zug hinzugezählt.

Allgemeiner formuliert: Wenn eine neue Periode anfängt, indem einer der Spieler die Zeit überschreitet (0.00), wird sofort die Bedenkzeit für die neue Periode hinzugezählt sowie darüber hinaus der Unterschied zwischen der neuen und der alten Zusatzbedenkzeit pro Zug. Wenn der Schwarzspieler als erster den Stand 0.00 erreicht, muss die Bedenkzeit des Weißspielers auch noch um den Unterschied zwischen der neuen und der alten Zeit korrigiert werden (weil Weiß die alte Zeit pro Zug bereits erhalten hat, bevor die neue Periode anfing).

# Batterien

Die DGT 3000-Uhr benötigt 2 Mignon (AA) Batterien, die im Lieferumfang enthalten sind. Wir empfehlen Ihnen, diese erforderlichenfalls durch Alkaline-Batterien zu ersetzen. Sollten Sie beabsichtigen, die Uhr längere Zeit nicht zu benutzen, empfehlen wir Ihnen, die Batterien aus der Uhr zu entfernen, um so Schäden durch auslaufende Batterien zu vermeiden. Wenn im Display das Symbol für fast leere Batterien “BAT” aufleuchtet, sind die Batterien fast leer und müssen schnellstmöglich ersetzt werden. Es bleibt aber immer noch genügend Energie, um die laufende Partie zu Ende zu spielen.

**Austausch der Batterien**



Entfernen Sie den Deckel des Batteriefachs und nehmen Sie die Batterien heraus.
Legen Sie die neuen Batterien in das Batteriefach mit dem +-Pol wie oben angegeben.
Bringen Sie den Deckel des Batteriefachs wieder an.
Geben Sie die alte Batterien bei einer geeigneten Stelle ab.

Nicht aufladbare Batterien dürfen nicht aufgeladen werden; aufladbare Batterien müssen vor dem Aufladevorgang aus dem Produkt entfernt werden; aufladbare Batterien dürfen nur unter Aufsicht Erwachsener aufgeladen werden; verschiedene Batterietypen oder neue und benutzte Batterien dürfen nicht zusammen verwendet werden; die Batterien sind mit der richtigen Polung in die Uhr einzulegen; leere Batterien sind aus dem Produkt zu entfernen; die Kontakte der Batterien dürfen niemals kurzgeschlossen werden.

# Pflege und Reinigung



Bei Ihrer DGT 3000-Uhr handelt es sich um ein langlebiges Produkt. Bei sorgfältiger Pflege werden Sie viele Jahre lang Ihre Freude daran haben. Zur Reinigung der Uhr verwenden Sie bitte nur ein leicht angefeuchtetes Tuch. Nehmen Sie keine aggressiven Reinigungsmittel.

# Garantiebestimmungen

DGT garantiert Ihnen, dass Ihre digitale Schachuhr höchsten Qualitätsanforderungen genügt. Sollte Ihr Exemplar trotz unserer größten Sorgfalt dennoch innerhalb von fünf Jahren nach Ankauf einen Defekt aufweisen, wenden Sie sich bitte an Ihren Händler. Dieser wird Ihre Beschwerde bearbeiten und passende Maßnahmen ergreifen.

Bei Beschwerden haben Sie sich an den Händler zu wenden, bei dem Sie das Produkt erworben haben. Sorgen Sie dann bitte wohl dafür, dass Sie einen Kaufnachweis mitnehmen. Teilen Sie Ihrem Händler eine so detailliert wie mögliche Beschreibung des Problems sowie die Seriennummer der Uhr mit.

Um die Garantie in Anspruch nehmen zu können, muss die Uhr sorgfältig behandelt und ausschließlich für den Zweck, für den sie entworfen wurde, verwendet worden sein. Die Garantie ist ungültig, wenn die Uhr missbräuchlich verwendet, oder wenn ein nicht autorisierter Reparaturversuch ohne schriftliche Genehmigung des Fabrikanten unternommen wurde.

# Technische Daten

| | |
|---|---|
| Batterien: | Zwei AA-Batterien (Penlight); wir empfehlen Alkaline-Batterien |
| Stromverbrauch: | Wenn die DGT 3000-Uhr ausgeschaltet ist, verbraucht sie so wenig Strom, dass standardmäßige AA-Batterien fünf Jahre lang ausreichende Spannung behalten. Wir empfehlen, die Batterien früher auszutauschen. Bei normaler Nutzung halten die Batterien ungefähr 10.000 Gebrauchsstunden lang. Wenn die Uhr an ein DGT-E-Board angeschlossen ist, können die Batterien die Uhr ungefähr 2.000 Spielstunden lang mit Strom versorgen. |
| Zeitabweichung: | Beträgt weniger als eine Sekunde pro Stunde. |
| Gehäuse: | ABS-Kunststoff |
| Display: | 3.6 x 12,2 cm |
| Gewicht: | 270 Grammeinschließlich zweier AA-Batterien |

Die DGT 3000 entspricht den EN 50081-1:1991 und EN50082-1:1991-Normen.Die DGT 3000 entspricht der Richtlinie 2002/95/EG (RoHS).

Dieser Apparat ist markiert mit dem WEEE (waste electrical and electronic equipment) Symbol. Dies bedeutet, dass Sie den Apparat am Ende seiner Lebensdauer gesondert bei einer dafür bestimmten Sammelstelle abgeben müssen. Der Apparat darf nicht in den normalen Hausmüll gelangen.

Nicht geeignet für Kinder unter drei Jahren. Kleinteile. Erstickungsgefahr.

DGT entspricht den Vorschriften des Grünen Punktes, eingetragene Handelsmarke des Dualen Systems Deutschland GmbH.

## Optionsliste

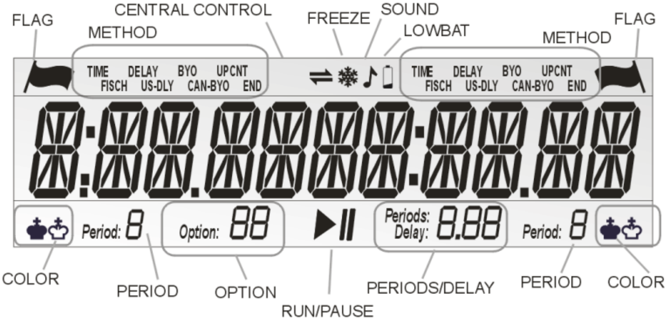
| Option | Zeiteinstellung (periods) | Voreinstellung |
|---|---|---|
| 01 | TIME(1) | 5 m |
| 02 | TIME(1) | 10 m |
| 03 | TIME(1) | 25 m |
| 04 | TIME(1) | 1 h |
| 05 | TIME(1) | 2 h |
| 06 | TIME(2) | 2h + 30m |
| 07 | TIME(2) | 2h + 1h |
| 08 | TIME(3) | 2h + 1h + 30m |
| 09 | TIME(3) | 2h + 1 h + 1h |
| 10 | FISCHER(1) ❄ | 3 m + 2 s/pro Zug Bonusbedenkzeit |
| 11 | FISCHER(1) ❄ | 25 m + 10 s/pro Zug Bonusbedenkzeit |
| 12 | FISCHER(1) ❄ | 1 h 30 m + 30 s/pro Zug Bonusbedenkzeit |
| 13 | FISCHER(2) ❄ | 1 h 30 m + 30 m+ 30 s/pro Zug Bonusbedenkzeit |
| 14 | FISCHER(3) ❄ | 1 h 40 m + 50 m + 15 m + 30 s/pro Zug Bonusbedenkzeit |
| 15 | DELAY(1) ❄ | 25m + 10s/pro Zug frei |
| 16 | DELAY(1) ❄ | 1 h 55 m + 5 s/pro Zug frei |
| 17 | DELAY(2) ❄ | 2 h + 15 m + 30 s/pro Zug frei |
| 18 | DELAY(3) ❄ | 2 h + 1 h + 15 m + 30 s/pro Zug frei |
| 19 | CAN-BYO ♪ | 1 h + 5 m kanadisches Byo-Yomi |
| 20 | BYO ♪ | 1 h + 1x20 s Byo-Yomi |
| 21 | SCRABBLE™ ♪ | 25 m + hochzählen |
| 22 | US-DELAY(1) | 5 m + 2 s/pro Zug frei |
| 23 | US-DELAY(1) | 25m + 5 s/pro Zug frei |
| 24 | US-DELAY(2) | 1 h 55 m + 60 m + 5 s/pro Zug frei |
| 25 | - | Computer/Internetverwendung |
| 26 | - | manuelle Einstellung 1 |
| 27 | - | manuelle Einstellung 2 |
| 28 | - | manuelle Einstellung 3 |
| 29 | - | manuelle Einstellung 4 |
| 30 | - | manuelle Einstellung 5 |

♪ Der Ton ist voreingestellt.
❄ FREEZE ist voreingestellt.

# FRANÇAIS

## Table des matières

# DGT 3000 Affichage et touches




| ◀ / ↻ | — / ♪ | ▶II / 🕒 | + / # | ▶ / ❄ | **ON/OFF** (bottom) |
|---|---|---|---|---|---|
| Arrière<br><br>Recharger Can-Byo | Moins<br><br>Son Activé/ Desactivé | Marche/ Arrêt<br><br>Ajuster le temps | Plus<br><br>Nombre de coups | Avant/ Valider<br><br>Se bloque Activé/ Desactivé | Allumer/ Etiendre.<br><br>(2x) Réinitia-liser la pen-dule |

Nous avons tout fait pour que les informations dans ce manuel soient aussi correctes et complètes que possible. Néanmoins nous n’accepterions aucune responsabilité dans le cas d’une erreur ou d’un oubli. DGT se réserve le droit de changer les spécifications du hardware et du software décrits dans ce manuel sans préavis. Aucune partie de ce manuel ne pourra être reproduite, transmise ou traduite dans une autre langue sous n’importe quelle forme, ou autre moyen, sans le consentement préalable de DGT.

Quand ce produit aura atteint sa fin de vie il doit être déposé dans un point de collecte approprié pour matériaux électroniques, pas avec les ordures ménagères. Les piles doivent être recyclées séparément.

# Introduction

Félicitations pour votre achat de l'une des pendules de jeu la plus multifonctionnelle. La DGT 3000 a la capacité de diviser le temps de réflexion entre deux joueurs avec n'importe quelle méthode connue. Par surcroît la DGT 3000 peut être connectée au DGT échiquier électronique. Avec la connexion, la pendule peut transmettre les temps affichés vers un système central dans un tournoi, mais aussi elle peut servir à afficher les temps et le nombre de coups quand on se sert d'un échiquier électronique DGT pour jouer contre un ordinateur ou un adversaire par internet. Toutes les méthodes de chronométrage qui peuvent être utilisées avec la DGT 3000 sont définies dans les prochaines sections.

# Méthodes de chronométrage

Beaucoup de différents jeux de l'esprit sont pratiqués partout dans le monde. Etant donné que chaque jeu est différent, chacun aura une préférence pour une méthode de chronométrage différente. Dans des parties plus longues il y a souvent des contrôles de temps pendant la partie. Par exemple, les joueurs peuvent effectuer au moins 40 coups dans les 2 premières heures, ensuite 20 par l'heure suivante et terminer la partie avec 15 minutes par joueur. Dans ce manuel le temps entre deux contrôles de temps est défini comme une période.
Quand un des joueurs a épuisé son temps pendant une période qui n'est pas la dernière, la DGT 3000 affichera un drapeau qui ne clignote pas du côté de ce joueur. Le temps pour la prochaine période est alors ajouté des deux côtés simultanément. Les joueurs eux-mêmes ou l'arbitre doivent vérifier si le nombre des coups requis ont été effectués. Quand un joueur à la fin de la dernière période, ou à la fin de la seule période, épuise son temps, la DGT 3000 affiche un drapeau clignotant du côté du joueur en question.
Dans certaines méthodes qui sont décrites dans ce document, le joueur qui a épuisé son temps peut encore terminer son tour en appuyant sur le levier de son côté. Le temps de l'autre joueur va alors continuer son compte à rebours. Le joueur devrait réclamer sa victoire, mais s'il n'arrête pas la pendule avant que ne s'affiche 0.00, la pendule peut afficher 0.00 des deux côtés. Le drapeau clignotant indiquera lequel des joueurs a épuisé son temps en premier. Le symbole du drapeau trouve son origine dans les pendules mécaniques. La grande aiguille de ces pendules soulève un petit drapeau pendant quelques temps pour qu'il atteigne le point le plus haut et ensuite soudainement ce drapeau tombe, indiquant que le temps est épuisé.

## Temps (TIME)

Cette méthode dans laquelle la pendule effectue un simple compte à rebours jusqu'au moment où le joueur atteint 0 est appelé TIME, « KO », « Guillotine » ou « Mort Subite ». S'il n'y a qu'un contrôle de temps, le joueur dont le temps arrive à zéro en premier perd la partie au temps. Dans une partie avec plus d'un contrôle de temps le joueur a dû effectuer le nombre de coups requis avant chaque contrôle de temps.
Dans certains jeux, par exemple aux échecs, imaginons qu'un des joueurs possède une position clairement gagnante dans la dernière phase du jeu. Si le joueur n'a plus que quelques secondes restantes, il ne va pas disposer de suffisamment de temps pour pouvoir jouer les derniers coups gagnants ou terminer la partie en annulant. Il est probable que la partie sera perdue dû au manque de temps. Un arbitre pourra déclarer la partie nulle, si c'est évident que le joueur qui a épuisé son temps avait une position gagnante.

Grâce aux pendules modernes électroniques des méthodes existent pour terminer des parties quand il reste peu de temps. La pendule peut se mettre en pause pendant quelques secondes au début de chaque tour, ou bien la pendule peut ajouter un montant de temps défini après chaque coup.

## Bonus Fischer

Cette méthode est nommée en mémoire du champion du monde d'échecs Bobby Fischer : « Bonus Fischer » nommé FISCH dans ce manuel. Avec cette méthode un montant défini de temps est ajouté après chaque coup. Si le joueur utilise moins de temps que le bonus sur un coup, alors le temps affiché sur la pendule sera supérieur à la fin de son coup à celui affiché au début. Les règles de la Fédération Internationale des Echecs (FIDE) stipule que cette méthode n'est plus opérationnelle après qu'un des joueurs ait épuisé son temps pendant la dernière (ou seule) période. La pendule va « se bloquer » et un drapeau clignotant va s'afficher. Avec cette méthode l'icône FREEZE ❄ va s'afficher sur la partie haute du panneau d'affichage si un joueur tombe au temps.

## US Délai

Une autre méthode pour allouer du temps supplémentaire aux joueurs pour chaque coup est la méthode « délai ». Le compte à rebours ne commence pas immédiatement au début du tour du joueur. Il commence plusieurs secondes plus tard. Cette méthode est utilisée essentiellement aux Etats-Unis ce qui lui donne son nom "US-DELAI" (US-DLY).

## Délai

Une autre méthode qui a le même effet que US délai consiste à ajouter le temps délai d'abord au temps principal. Le compte à rebours commence immédiatement. Cette méthode s'appelle « Délai Bronstein » d'après le grand maître d'échecs David Bronstein. Si un joueur utilise moins de temps pour un coup que le temps de délai défini, le temps sur la pendule est alors remis au temps qu'il disposait au début de son tour, à la fin de son tour. Quand un joueur utilise plus de temps pour un coup que le temps de délai défini, alors le temps de délai sera ajouté au temps lui restant à la fin de son tour. Avec cette méthode, le temps total ne pourra jamais être supérieur à celui au début du tour. L'avantage de cette méthode sur la méthode US- délai est que le temps total disponible par joueur est toujours affiché. Un désavantage est que les joueurs ne peuvent pas apercevoir s'ils sont dans la phase délai ou non. En ce qui concerne la DGT 3000 cette méthode s'appelle DELAI. Le résultat final de cette méthode est exactement pareil que la méthode délai-US.

## Byo-yomi

Cette méthode s'appelle aussi Byo-yomi japonaise, mais dans ce document elle sera appelée BYO. Cette méthode est utilisée essentiellement dans les jeux comme le Go et le Shogi. Byo-yomi est presque toujours précédée par une période TIME pendant laquelle il n'y a pas un nombre minimum de coups à effectuer.
Utilisant cette méthode de chronométrage il est possible qu'un joueur A soit dans sa période byo-yomi alors qu'un joueur B effectue plusieurs tours dans un période TIME.
Pendant la période byo-yomi chaque joueur reçoit un montant de temps fixé pour chaque coup. Si le joueur termine son tour dans le temps alloué, le temps sur la pendule sera remis comme au début du tour. Si le joueur ne termine pas son tour dans le temps alloué, la DGT

3000 affichera un drapeau non-clignotant du côté du joueur. Selon les règles du jeu soit le joueur a perdu la partie soit il pourra continuer. Quand l'adversaire achève son tour le temps byo-yomi se rechargera et le drapeau disparaîtra.
Le terme japonais « byo-yomi » veut dire littéralement « compter des secondes ». Lors d'une période byo-yomi le temps est signalé à voix haute périodiquement par un observateur. Le moins de temps restant, le plus souvent l'observateur signalera le temps restant. Dans la plupart des cas lors des 10 dernières secondes le temps restant est signalé toutes les secondes.
Le réglage courant pour le Go est de 60 minutes TIME suivi de 20 secondes byo-yomi. Comme il était signalé précédemment la période byo-yomi pourra commencer à différents moments pour chaque joueur. Par exemple le joueur avec les blancs a 10 minutes restantes dans le période TIME, alors que le joueur avec les noirs aura déjà effectué quelques coups dans le période byo-yomi.
En tournoi le temps byo-yomi est souvent partagé entre plusieurs périodes. Par exemple 5 périodes d'une minute chacune. Si un joueur utilise moins de temps pour un coup précis que le temps byo-yomi, il reste dans le même période. Si il a besoin de plus de temps pour un coup que le temps byo-yomi, alors il rentre sur la prochaine période byo-yomi. Quand il épuise son temps pendant la dernière période, la pendule affichera un drapeau non-clignotant.
La DGT 3000 affiche toujours le temps total restant au joueur. Par exemple dans une phase byo-yomi de 5 périodes de 1 minute chacune, la pendule affichera 5 minutes.
Quand un joueur utilise moins de temps que le temps byo-yomi pendant un tour précis, le temps sur la pendule est remis à la valeur affichée au début du tour (5 minutes par exemple). Quand un joueur dans ce même exemple a besoin entre 1 à 2 minutes pour un coup, alors la pendule va sauter à 4 minutes à la fin du coup. Il perd alors une période byo-yomi. De la même façon le joueur perdra 2 périodes pour un coup s'il a besoin entre 2 à 3 minutes pour achever un coup.

## Byo-yomi canadienne

Le désavantage de cette méthode est que lors de la fin de chaque période le temps est signalé à haute voix. A l'époque des pendules mécaniques un certain nombre de coups devait être effectué durant chaque période byo-yomi au lieu d'un seul coup. Quand un joueur a effectué le nombre de coups requis dans cette phase, il recevra à nouveau le même montant de temps pour la prochaine série de coups. Cette séquence peut se reproduire à plusieurs reprises. Cette méthode est appelé Byo-yomi canadienne (CAN-BYO).
Une cadence de 5 minutes pour 10 coups est courante lors d'une période de byo-yomi canadienne. Les joueurs de Go place 10 pierres de côté qui doivent être jouées pendant ces 5 minutes. Quand le 10ème tour est achevé dans le temps alloué, le joueur reçoit à nouveau 5 minutes pour les 10 prochains coups. Avec cette méthode les joueurs ne peuvent pas conserver de temps en jouant plus vite que nécessaire. Avec la DGT 3000 le joueur qui a effectué le nombre de coups requis dans le temps doit « recharger » le temps en appuyant sur une touche de la pendule.

## Inversion du compte à rebours (UPCNT)

Parfois, le compte à rebours habituel se fait dans l'autre sens en augmentant le temps. Ceci peut arriver par exemple dans le Scrabble™. Après une période TIME de compte à rebours,

une période d’inversion du compte à rebours démarre. Le joueur qui a l’inversion du compte à rebours peut perdre un nombre de points équivalent à une unité de temps de cette phase.

### Son

Dans la plupart des méthodes le son est désactivé par défaut, néanmoins il pourra être activé ou désactivé à n’importe quel moment en appuyant sur la touche **- / ♪** pendant 3 secondes. Quand le son est activé, un signal sonore se déclenche 10 secondes avant que le temps ne soit épuisé. Pendant les 5 dernières secondes le signal sonore se déclenche toutes les secondes. Finalement, un signal sonore plus long se déclenchera pendant la période entre 0,01 et 0,00 seconde.
Le symbole ♪ s’affiche en haut au centre quand le son est activé.

# Fonctionnement

## Description des touches

#### Touches

| | |
|---|---|
|  | • Au moment de la programmation le curseur va se déplacer d’1 position vers la gauche. Lorsqu’on appuie sur la touche pendant plus d’une seconde son fonctionnement est répété.<br>• Pour la Byo-yomi canadienne appuyer sur cette touche pendant 3 secondes recharge le temps byo-yomi. |
| — / ♪ | • Pour le mode de programmation le chiffre clignotant est réduit par 1. Lorsqu’on appuie sur la touche pendant plus d’une seconde son fonctionnement est répété.<br>• Pour le mode jeu le son peut être activé ou éteint en appuyant sur la touche pendant 3 secondes. |
|  | • Amorcer ou mettre en pause la pendule.<br>• Pour le mode pause la pendule peut être basculée en mode correction de temps et coups en appuyant sur cette touche pendant 3 secondes.<br>• Pour le mode programmation manuelle appuyer sur cette touche, valide tous les réglages suivants. |
| +/# | • Pour le mode de programmation le chiffre clignotant est augmenté par 1. Lorsqu’on appuie sur la touche pendant plus d’une seconde son fonctionnement est répété.<br>• Lorsque la pendule est en marche ou en pause le nombre de coups est affiché pendant le temps qu’on appuie sur cette touche. |

| | |
|---|---|
| ▶ / ❄ | • Pour le mode programmation le “curseur” va se déplacer d’1 position vers la droite. Lorsqu’on appuie sur la touche pendant plus d’une seconde son fonctionnement est répété.<br>• Avant de démarrer la pendule pour la première fois, le mode “FREEZE” peut être activé ou éteint en appuyant sur cette touche pendant 3 secondes. |
| **ON/OFF**<br>(bottom) | • Appuyer sur cette touche va allumer ou éteindre la pendule. Lorsque la pendule est allumée, appuyer sur cette touche à deux reprises va réamorcer la pendule avec les mêmes paramètres que la partie précédente. |

## Démarrage

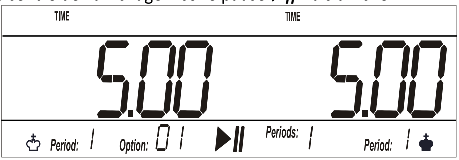
Lorsque la DGT 3000 est allumée pour la première fois, une option clignotante 01 s'affichera ainsi que la programmation pour cette option. L'utilisation de l'option 01 est décrite en détail dans cette section du manuel. Les autres options seront décrites d'une manière plus succincte.

Il est recommandé de suivre toutes les étapes qui sont décrites ici pour l'option 01 afin de prendre connaissance de l'utilisation de la DGT 3000.
Si la pendule a servi précédemment, alors la dernière option utilisée s'affichera avec la programmation correspondante. Lorsque la pendule est allumée, le numéro de l'option clignote et peut être accepté ou modifié immédiatement.

## Déscription des méthodes de préréglage

Afin de se familiariser avec l'usage et la programmation de la DGT 3000, elles sont décrites ici en détail, avec pour exemple l'option 01.

Allumer la pendule et sélectionner **Option 01** si nécessaire avec les touches **+** or **–**. En appuyant sur la touche ▶ cette option est sélectionnée et le nombre de l'option s'arrête de clignoter. Dans le centre de l'affichage l'icône pause ▶// va s'afficher.




La position du levier détermine de quel côte de la pendule commerce le compte à rebours. La pendule démarre du côté où le levier est le plus élévé. Ceci est indiqué par l'icône blanc ♔ en-dessous de l'affichage. De l'autre côté l'icône noir s'affiche.

Par défaut FREEZE ❄ est désactivé en utilisant cette méthode, ce qui veut dire que la pendule peut continuer de tourner même si un des joueurs a épuisé son temps. En appuyant 3 secondes sur la touche ▶ / ❄, cette option pourra être activée, ou désactivée en appuyant à nouveau pendant 3 secondes sur la touche. Une fois que la pendule est lancée, l'option FREEZE ne pourra plus être changée.

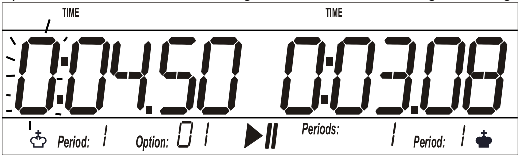
Quand on appuie sur la touche centrale ▶|| le temps sur le côté où est affiché l'icône ♔ commence son compte à rebours. Le symbole pause ▶// dans l'affichage se transforme en symbole marche ▶.

Le son peut être activé ou désactivé à n'importe quel moment en appuyant sur la touche **- / ♪** pendant 3 secondes. Par défaut le son est éteint pour cette option. Lorsque le son est activé l'icône ♪ est affiché dans la partie centrale de l'affichage. Voir **Son** à la page 7 pour plus d'informations.

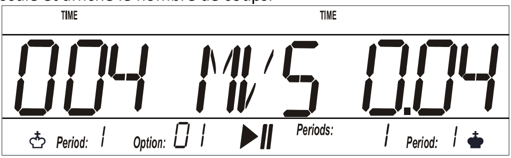
**Corriger le temps**

Pendant une partie il peut s'avérer nécessaire d'effectuer une correction de temps d'un des joueurs ou bien des deux. Il se peut qu'une pénalité de temps soit nécessaire ou que l'un des joueurs ait enfreint les règles. Il pourrait y avoir d'autres raisons, par exemple que la pendule n'ait pas fonctionnée correctement pendant la partie.

Pour entrer dans le mode correction, la pendule doit être en mode pause. On entre en mode pause en appuyant brièvement sur la touche ▶||. En appuyant à nouveau sur la même touche ▶|| pendant 3 secondes, la DGT 3000 entre dans le mode correction. Tous les chiffres seront affichés y compris des zéros en tête d'affichage. Le chiffre sur le côté gauche clignote.




Avec la touche **+** ou **–** la valeur du chiffre qui clignote peut être modifiée. Lorsqu'elle a la valeur désirée, vous pouvez sélectionner le prochain chiffre avec la touche ▶. Ce chiffre commence à clignoter et pourra être modifié. Continuez ainsi jusqu'à ce que tous les chiffres soient réglés correctement. Après avoir validé le chiffre à l'extrême droite (10 ème) l'affichage bascule et affiche le nombre de coups.




Si, au moment où la pendule est en pause, c'est le tour du joueur qui a les Blancs (le joueur qui a commencé la partie), alors les deux joueurs ont joué le même nombre de coups. Si c'est le tour des Noirs, les Blancs auront déjà joué 1 coup de plus que les Noirs.

Lorsque vous changez le nombre de coups sur le côté gauche de la pendule, le nombre de coups sur le côté droit change aussi. Il est possible néanmoins d'ajuster le nombre sur le côté droit séparément. Par conséquent les positions des icônes ♔ et ♚ vont s'échanger. Ceci peut se rélever nécessaire quand la pendule est lancée avec le levier dans la mauvaise position.

⚠ Soyez très prudent avec ce réglage. S'il n'est pas effectué correctement il peut en résulter une situation non-désirée.

Dans une option avec seulement un contrôle de temps, par exemple dans option 01, la DGT 3000 rebascule en mode pause quand tous les chiffres sont réglés et acceptés. Ensuite la pendule pourra être lancée en appuyant sur la touche ▶||. Dans les options avec plus d'une période, le numéro de la période pourra être modifié après avoir modifié le nombre de coups et avant que la pendule ne rebascule en mode pause.

**Changer la position du levier pendant la mode pause**

Il arrive que la position du levier soit changée pendant le mode pause. Il se peut que ce soit un acte délibéré, mais parfois cela arrive par accident. Ceci peut arriver quand le joueur qui n'était pas au trait lorsque la pendule a été arrêtée, doive reprendre la partie. Quand la position du levier est changée pendant le mode pause, vous n'êtes pas informé que le levier a été modifié prématurément, ni quand l'un des joueurs a oublié d'appuyer sur le levier. Quand la DGT 3000 est lancée après une pause et si le levier a été basculé pendant cette pause, alors la pendule va automatiquement basculer sur la mode correction. Les joueurs ou l'arbitre peuvent alors régler le nombre de coups et si nécessaire changer le temps. Quand le levier est basculé en mode correction, le nombre de coups changera sur le côté droit de la pendule. Il peut s'avérer nécessaire de corriger le nombre de coups sur le côté **droit**.

## Description des réglages préprogrammés

## Option TIME au KO

Dans toutes les options TIME (sans temps supplémentaire par coup) SOUND et FREEZE sont éteints par défaut. SOUND peut être activé et éteint à tout moment. FREEZE peut être activé seulement avant le démarrage de la pendule. Quand l'un des joueurs arrive à 0.00, un drapeau clignotant va s'afficher de son côté. Le joueur pourra terminer toutefois son tour et le temps de l'adversaire continuera son compte à rebours. Quand l'autre joueur aura atteint 0.00, aucun drapeau ne s'affichera.

**Option 01 TIME, 5 minutes par joueur**
Avec ce mode, il est alloué 5 minutes à chaque joueur pour compléter la partie.

**Option 02 TIME, 10 minutes par joueur**
Avec ce mode, il est alloué 10 minutes à chaque joueur pour compléter la partie.

**Option 03 TIME, 25 minutes par joueur**
Avec ce mode, il est alloué 25 minutes à chaque joueur pour compléter la partie.

**Option 04 TIME, 1 heure par joueur**
Avec ce mode, il est alloué 1 heure à chaque joueur pour compléter la partie.

**Option 05 TIME, 2 heures par joueur**
Avec ce mode, il est alloué 2 heures à chaque joueur pour compléter la partie.

## Option TIME avec plus d'un contrôle de temps

Ce mode alloue un temps défini à chaque joueur pour achever un nombre de coups fixes. Le nombre de coups n'est pas réglé avec la programmation de la pendule ; il est établi selon le jeu ou les règles du tournoi. Les joueurs eux-mêmes ou un arbitre doivent vérifier si oui ou non le nombre de coups requis a été effectué au moment où l'un des joueurs arrive à 0.00. Un drapeau non-clignotant s'affiche sur le côté de la pendule qui a atteint 0.00. A ce moment-là

les joueurs reçoivent un temps défini pour la prochaine période ou pour le reste de la partie. En bas de l'affichage ***Period: 2*** s'affichera. Le temps pour la prochaine période est ajouté pour les deux joueurs en même temps. Le drapeau non-clignotant disparaîtra après 5 minutes.
Un drapeau clignotant s'affiche quand l'un des joueurs épuise son temps pendant la dernière période.

**Option 06 TIME, 2 heures, suivi de 30 minutes**
Avec ce mode, il est alloué 2 heures à chaque joueur pour un nombre fixe de coups, et ensuite 30 minutes pour compléter la partie.

**Option 07 TIME, 2 heures, suivi d'une heure**
Avec ce mode, il est alloué 2 heures à chaque joueur pour un nombre fixe de coups, et ensuite 1 heure pour compléter la partie.

**Option 08 TIME, 2 heures, suivi d'une heure, suivi de 30 minutes**
Avec ce mode, il est alloué 2 heures à chaque joueur pour un nombre fixe de coups, et ensuite 1 heure pour un autre nombre de coups et finalement 30 minutes pour compléter la partie.

**Option 09 TIME, 2 heures, suivi d'une heure, suivi d'une heure**
Cette option est presque identique à l'option 08. Les joueurs ont 1 heure pendant la dernière période au lieu de 30 minutes comme dans l'option 08.

## Options avec bonus FISCHER par coup

Dans le mode Fischer chaque joueur reçoit un temps supplémentaire pour chaque coup. Ce temps est aussi ajouté pour le premier coup. Quand il y a plus qu'1 période, le temps pour la prochaine période est ajouté simultanément des deux côtés lorsque l'un des joueurs atteint 0.00. Les joueurs ou l'arbitre doivent vérifier si le nombre de coups requis a bien été effectué. Dans toutes les options avec temps supplémentaire par coup FREEZE est activé par défaut. Quand un joueur arrive à 0.00 la pendule ne peut plus être relancée. Du côté de ce joueur un drapeau clignotant s'affiche et il perd la partie. FREEZE peut être désactivé avant le lancement de la pendule pour le début de la partie.

**Option 10 FISCHER, 3 minutes avec 2 secondes de bonus par coup**
Avec cette option les deux joueurs reçoivent 3 minutes (temps principal) et 2 secondes (temps bonus) au début de la partie. Un drapeau clignotant s'affiche sur le côté du joueur qui arrive le premier à 0.00. Selon les règles du jeu ce joueur peut perdre la partie.

**Option 11 FISCHER, 25 minutes avec 10 secondes de bonus par coup**
La pendule démarre avec 25 minutes (temps principal) et 10 secondes (temps bonus).

**Option 12 FISCHER, 1 heure 30 minutes avec 30 secondes de bonus par coup**
La pendule démarre avec 1 heure 30 minutes (temps principal) et 30 secondes (temps bonus).

**Option 13 FISCHER, 1 heure 30 minutes, suivi de 30 minutes avec 30 secondes de bonus par coup pour toutes les périodes**
Dans l'option 13 les deux joueurs reçoivent 1 heure, 30 minutes et 30 secondes (temps bonus) au début. Quand un joueur arrive à 0.00, 30 minutes sont ajoutées des deux côtés simultané-ment et un drapeau non-clignotant est affiché du côté de ce joueur. Les joueurs ou l'arbitre

doivent décider si le nombre de coups requis a été effectué. Le nombre de coups requis ne peut pas être réglé sur la DGT 3000.

**Option 14 FISCHER, 1 heure 40 minutes, suivi de 50 minutes, suivi de 15 minutes avec 30 seconds bonus par coup pour toutes les périodes**

Dans l'option 14 les deux joueurs reçoivent 1 heure, 40 minutes et 30 secondes (temps bonus) au début. Dans la deuxième période les deux joueurs reçoivent 50 minutes chacun pour la prochaine série de coups. Ensuite, ils doivent terminer la partie dans 15 minutes. 30 secondes seront ajoutées pour chaque coup.

## Options avec un délai par coup

Avec la méthode délai (Bronstein) chaque joueur reçoit un montant défini de temps libre pour chaque coup. Dans cette méthode ce temps est ajouté au temps principal avant que le coup ne soit effectué. Si le joueur utilise moins que le temps délai pour un coup précis, alors, quand le joueur achève son coup, la pendule revient au temps affiché au début de son tour.
Si un joueur utilise plus de temps que le temps délai pour un coup précis, alors, quand le joueur termine son coup, le temps délai est ajouté à son temps restant.
Cette méthode est similaire à la méthode Fischer, sauf qu'avec les modes délais le joueur ne peut pas augmenter son temps total en jouant rapidement. Dans la mode Fischer il est possible de gagner du temps en jouant rapidement.
Quand il n'y a plus qu'1 contrôle de temps, le temps pour la prochaine période est ajouté simultanément des deux côtés quand un des joueurs arrive à 0.00. Les joueurs ou l'arbitre doivent vérifier si le nombre de coups requis a été effectué.
FREEZE est activé par défaut dans le mode délai.

Effectivement ce mode est identique à la méthode US-Délai mais l'information est affichée différemment.

**Option 15 DELAI, 25 minutes avec 10 secondes libres par coup**

Avec l'option 15 les deux joueurs reçoivent 25 minutes (temps principal) et 10 secondes (temps délai) au début de la partie.

**Option 16 DELAI, 1 heure 55 minutes avec 5 secondes libres par coup**

Avec cette option la pendule démarre avec 1 heure 55 minutes (temps principal) et 5 secondes (temps délai).

**Option 17 DELAI, 2 heures, suivi de 15 minutes avec 30 seconds libres par coup pour toutes les périodes**

Avec cette option la pendule démarre avec 1 heures (temps principal) et 30 secondes (temps délai). Quand un des joueurs a épuisé son temps, la pendule ajoute 15 minutes des deux côtés simultanément. Un drapeau non-clignotant est affiché du côté qui est arrivé à 0.00. Les joueurs ou l'arbitre doivent déterminer si le joueur dont le drapeau est affiché a effectué le nombre de coups requis.

**Option 18 DELAY, 2 heures, suivi de 1 heure, suivi de 15 minutes avec 30 secondes libres par coup pour toutes les périodes**

Avec cette option la pendule démarre avec 2 heures (temps principal) et 30 secondes (temps délai). Si un des joueurs a épuisé son temps, 1 heure est ajoutée des deux côtés. Pendant la dernière période les joueurs ont 15 minutes pour terminer la partie. Pendant toute la partie le délai est de 30 secondes.

## TIME suivi de la Byo-yomi canadienne à répetition

**Option 19 1 hour TIME, suivi de la Byo-yomi canadienne de 5 minutes à répétition**

A chaque joueur est alloué 1 heure TIME pour la première période. Aussitôt qu'un joueur aura épuisé son heure, 5 minutes seront ajoutées du côté de ce joueur (et **pour ce joueur seulement**). Ce joueur est donc dans la période Byo-yomi canadienne (CAN-BYO), par contre l'autre joueur pourra jouer plusieurs tours en période TIME. Aussitôt que ce deuxième joueur aura épuisé sa première heure, lui aussi entrera dans la période Byo-yomi canadienne. Dans la période byo-yomi un nombre prédéterminé de coups doivent être effectués avant que le temps byo-yomi puisse être rechargé. Dans un jeu de Go les joueurs mettent à côté un nombre de pierres et rechargent le temps lorsque la dernière pierre est jouée. Le temps pourra être rechargé pour le joueur au trait (levier en haut) en appuyant sur la touche **recharger** ◀/ pendant 3 secondes. Ce rechargement de temps pourrait être répété, jusqu'à ce qu'il ne reste plus aucun coup à jouer. Quand un joueur atteint 0.00 pendant la période byo-yomi, un drapeau **non-clignotant** est affiché. Il est alors possible de recharger le temps, même si le temps est arrivé à 0.00. Par défaut le son est activé avec cette méthode.

Dans les options 19, 20 et 21 chaque joueur peut être dans une période différente avec une méthode de chronométrage différente. Cette information est importante quand il faut corriger le temps. Dans les autres méthodes la période pourra être corrigée que simultanément des deux côtés. Dans le mode correction avec la méthode byo-yomi le numéro de la période doit être réglé pour chaque joueur séparément.

## TIME suivi de Byo-yomi (japonaise)

**Option 20 1 heure TIME, suivi de 20 secondes Byo-yomi (japonaise) par coup, à répétition**

Chaque joueur a 1 heure TIME pour la première période. Aussitôt que le joueur aura utilisé ce temps, 20 secondes seront ajoutées pour ce joueur (et **seulement pour ce joueur**). Ce joueur entrera alors dans la période byo-yomi (japonaise), tandis que pendant plusieurs tours son adversaire pourra être toujours dans la période Temps. Quand ce dernier atteindra 0.00 dans sa période Temps, 20 secondes seront ajoutées de son côté.

Dans la période byo-yomi le joueur doit effectuer son coup dans les 20 secondes. Quand un joueur atteint 0.00 dans la période byo-yomi un drapeau **non-clignotant** s'affiche. Quand son tour est terminé, le joueur reçoit à nouveau 20 secondes.

Par défaut le son est activé dans cette option.

## Scrabble™

**Option 21 Scrabble™ 25 minutes TIME, suivi de l'inversion du compte à rebours**
La pendule commence avec 25 minutes pour chaque joueur sans bonus ou délai. Quand un joueur atteint 0.00, un drapeau non-clignotant s'affiche, mais la pendule va continuer à fonctionner en mode « inversion du compte à rebours ». Dans le Scrabble™ ce temps est utilisé pour calculer une pénalité. Par défaut le son est activé dans cette option.
US DELAI
Dans la méthode US Délai le temps délai est affiché dans une partie séparée de l'affichage. Le temps principal ne va pas faire un compte à rebours immédiatement au début du tour. Le temps délai va d'abord faire un compte à rebours à zéro et là seulement le temps principal commencera son compte à rebours. Le résultat est exactement identique à la méthode Délai (Bronstein) mais l'information est affichée d'une façon différente. Quand un joueur arrive à 0.00 pour son temps principal, un drapeau clignotant est affiché.
FREEZE est **désactivé** par défaut dans US DELAI.

**Option 22 US Délai, 5 minutes avec 2 secondes libres par coup**

Dans cette option la pendule commence avec 5 minutes, 0 secondes sur chaque côté. En bas, à droite de l'affichage ***Delay: 0.02*** s'affichera. Quand la pendule est lancée et au début de chaque tour ce temps délai effectue un compte à rebours avant que le temps principal n'effectue son compte à rebours. Chaque fois qu'un joueur termine son tour 0.02 sera rechargée dans cette partie de l'affichage pour ensuite être décomptées jusqu'à 0.00. Puis, le temps principal va commencer son compte à rebours.

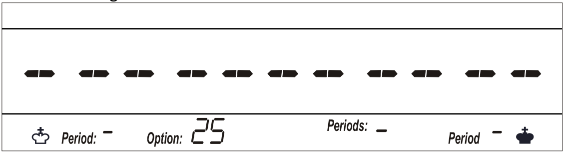



**Option 23 US Délai, 25 minutes avec 5 secondes libres par coup**
Dans cette option la pendule commence avec 25 minutes, 0 seconde sur chaque côté. En bas, à droite de l'affichage ***Delay: 0.05*** s'affichera. Voir aussi Option 22.

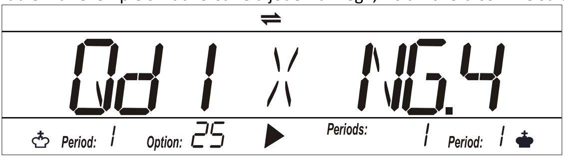
**Option 24 US Délai, 1 heure 55 minutes, suivi de 1 heure avec 5 secondes libres par coup**
Dans cette option la pendule commence avec 1 heure, 55 minutes 0 seconde sur chaque côté. En bas, à droite de l'affichage ***Delay: 0.05*** s'affichera. Quand un des joueurs arrive à 0.00 dans le temps principal, 1 heure est ajoutée des deux côtés. Un drapeau non-clignotant s'affiche du côté du joueur qui est arrivé à 0.00. Les joueurs ou l'arbitre doivent décider si le nombre de coups requis ont été effectués. Quand un joueur arrive à 0.00 dans la deuxième période, un drapeau clignotant s'affiche de son côté.

## Ordinateur / Internet usage

**Option 25    Ordinateur / Internet usage**
Cette option doit être utilisée quand la DGT 3000 est branchée sur un DGT échiquier électronique. La pendule sert à ce moment-là d'affichage pour un logiciel. Dans l'option 25 le levier et toutes les touches sont désactivées. Quand cette option est sélectionnée, la pendule commencera avec un affichage comme suit :



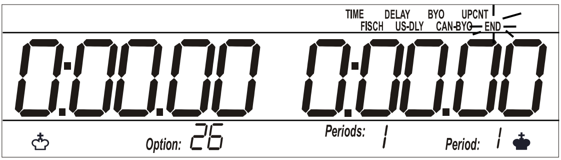

Quand la partie est en cours, l'affichage montrera les coups et le temps que l'ordinateur envoi vers la pendule. Par exemple si l'adversaire a joué Dd1xCg4, il s'affichera comme suit :




Quand la pendule est connectée avec un ordinateur le symbole ⇌ s'affichera en haut de l'affichage.

## Options manuelles

**Option 26 jusqu'au option 30**
Il y a 5 options manuelles dans lesquelles 4 périodes séparées peuvent être programmées. Presque n'importe quelle combinaison de méthodes  de chronométrage peut être programmée. L'inversion du compte à rebours et les deux méthodes byo-yomi peuvent seulement être réglées pour la dernière période.
Quand les options 26 jusqu'à 30 sont sélectionnées pour la première fois et acceptées avec ▶, cela sera affiché comme suit :




Lors de la première sélection les chiffres pour le temps sont réglés à 0 et la méthode « END » clignote.

D'abord choisir une méthode avec les touches + ou −. Lorsque l'option désirée clignote il faut l'accepter en appuyant sur la touche ▶.

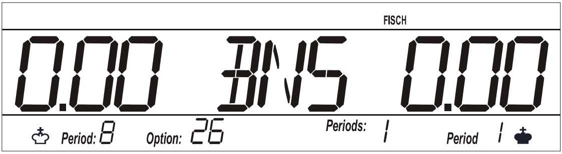
Ensuite le temps principal pour la première période doit être réglé pour les deux joueurs. Les valeurs peuvent être différentes des deux côtés.

**TIME**

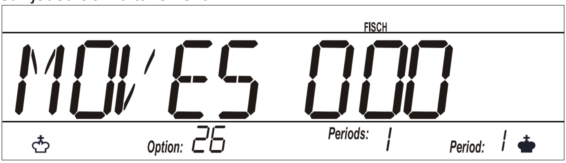
Pour la méthode TIME il n’y a pas d’autres paramètres à régler.
Avec d’autres méthodes des paramètres différents doivent être réglés.

**FISCH, DELAI, US-DLY**

Par exemple quand la méthode FISCH est sélectionnée, après avoir réglé le temps principal, ce qui suit est affiché :




La prochaine étape est de régler le temps bonus par coup. Avec les touches **+** ou **–** chaque chiffre pourra être réglé séparément. Vous pouvez accepter la valeur et ensuite aller au prochain chiffre avec la touche ▶.
Dans la mode Bonus Fischer, et **dans la mode Bonus Fischer seulement**, le nombre de coups pourra être spécifié.
Quand ce nombre est 000, alors la prochaine période commencera lorsqu’un joueur arrivera à 0.00 sur sa pendule. A ce moment-là le temps principal pour la prochaine période s’ajoutera pour les deux joueurs simultanément.



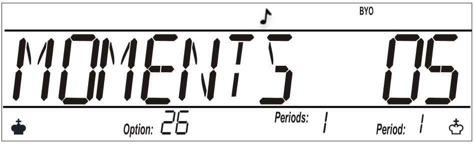

Quand ce chiffre est réglé à une valeur supérieure à 000, alors le temps pour la prochaine période s’ajoutera pour chaque joueur séparément. Le joueur avec les pièces blanches (le joueur qui a effectué le premier coup) aura toujours le temps additionnel en premier.
Quand ce numéro est par exemple 040 le temps additionnel pour les Blancs s’ajoutera quand il aurait terminé son $40^{\text{ème}}$ coup. Ensuite les Noirs termineront leur tour, et ensuite leur temps pour la prochaine période s’ajoutera aussi.

**Attention :** Il est très important avec cette méthode où le temps est ajouté après un nombre de coups, que l’on fasse fonctionner la pendule avec le plus grand soin et correctement. Le nombre de coups est décompté en fonction du nombre de fois que le levier est actionné en haut et en bas. Seulement dans une période avec la méthode FISCH il est possible de régler un nombre de coups (Coups ≠ 000). Après cette période FISCH il est possible de choisir une autre méthode. Quand la $2^{\text{ème}}$ période n’est pas en méthode FISCH, alors la période ne peut commencer qu’après que l’un des joueurs soit arrivé à 0.00.

Les réglages pour DELAI et US DELAI sont similaires. Dans le centre de l'affichage ***"DLY"*** s'affiche quand le temps délai peut être réglé. Avec le mode Délai il n'est pas possible de régler un nombre de coups.

**BYO**

Byo-yomi est généralement précédé par TIME. Byo-yomi peut être réglée comme le dernier contrôle de temps, mais aussi comme la seule période.
Dans la période byo-yomi un certain montant de temps par coup doit être réglé. En tournoi il y a typiquement de multiples moments de byo-yomi avec le même temps.
Par exemple : 5 moments de 20 secondes chacunes doivent être programmées.
D'abord le temps byo-yomi par coup doit être réglé, ensuite un nouvel écran est affiché dans lequel le nombre de moments peut être réglé. Le nombre maximum de moments est 99.




Lorsqu'il y a plus qu'une moment byo-yomi la DGT 3000 affiche toujours le montant **total** de temps disponible à ce moment-là. Dans cet exemple de 5 moments de 20 secondes, la pendule affiche 1 min 40 au début du byo-yomi. Ce temps est la somme des 5 moments byo-yomi de 20 secondes chacunes. A la fin de chaque moment byo-yomi la pendule va faire bip.
Lorsqu'un joueur termine son tour avant le dernier bip, le même temps sera affiché qu'au début de la moment. Quand le joueur a besoin de plus d'une moment de temps, le temps sera remis à 4 périodes ( = 4 x 20sec = 1m20sec dans cet exemple). Quand le joueur a besoin de 2 moments de temps pour un coup le temps sera remis à 3 moments (= 3 x20sec = 60sec dans cet exemple) et ainsi de suite.
Quand un joueur n'a plus que 10 secondes restantes dans n'importe quelle moment un son se déclenche. Pendant les 5 dernières secondes de la moment, la pendule fait bip toutes les secondes.
Le son est activé par défaut en byo-yomi, mais il peut être désactivé à n'importe quel moment.
Lorsqu'un joueur atteint 0.00 pendant la période byo-yomi alors un drapeau non-clignotant s'affiche. Le temps byo-yomi est néanmoins rechargé quand le joueur termine son tour. Le drapeau disparaîtra après que l'adversaire ait terminé son tour.

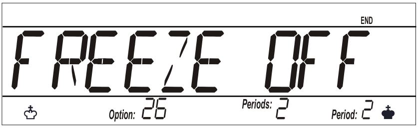
**CAN BYO**

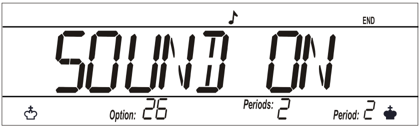
Byo-yomi canadienne est généralement précédé par une période TIME. Byo-yomi canadienne peut seulement être réglée comme le dernier contrôle de temps, mais il peut être aussi la seule période.
Le temps maximum byo-yomi est de 9 minutes 59 secondes. Le nombre de coups ne peut pas être réglé. Quand un joueur a achevé le nombre de coups requis dans la période byo-yomi canadienne, il peut recharger son temps en appuyant sur la touche ◀ / pendant 3 secondes.

Ensuite une série de coups peut être joué. Lorsqu'un joueur atteint 0.00 dans cette période, un drapeau non-clignotant s'affiche. Le drapeau disparaîtra quand son adversaire aura terminé son tour.

**UPCNT**
La méthode de l'inversion du compte à rebours n'a pas de réglage. Le temps commence toujours à 0.00 et le décompte s'effectue vers le haut. La méthode d'inversion du compte à rebours pourra être réglée seulement pour la dernière période.

**END**
Si vous ne voulez plus de période par la suite, il faut choisir END (fin) comme la dernière méthode. Après avoir accepté, END, FREEZE et SOUND peuvent être réglés. Il est nécessaire de les régler séparément ici, ainsi ces réglages seront réglés par défaut pour le numéro de l'option en question.




Lors du démarrage de la pendule, la position du levier détermine de quel côté la pendule démarre en premier. *La DGT 3000 suppose que le joueur qui a les Blancs va jouer le premier coup.*
Les réglages pour les options 26 jusqu'à 30 sont sauvegardés, même si la pendule est éteinte ou si les piles sont enlevées.

## Exemples de réglages spéciaux

**Armageddon**
Dans des tournois d'échecs parfois il faut forcer une décision en cas d'ex-æquo. Alors la méthode appelée « Armageddon » peut être utilisée. Dans cette méthode les Blancs reçoivent plus de temps que les Noirs, mais les Noirs gagnent si la partie se termine en nulle.
Par exemple, les Blancs reçoivent 5 minutes et les Noirs 4 minutes. Dans la plupart des cas un bonus ou un délai de 3 secondes est utilisé après le 60$^{\text{ème}}$ coup.
La DGT 3000 ne permet pas de démarrer la prochaine période après un nombre de coups dans la méthode TIME, mais c'est possible avec la méthode FISCH. La solution pour régler un système de chronométrage « Armageddon » est de commencer avec une période FISCH avec 0 seconde bonus. Ensuite entrer 60 comme le nombre de coups. Dans la deuxième période le

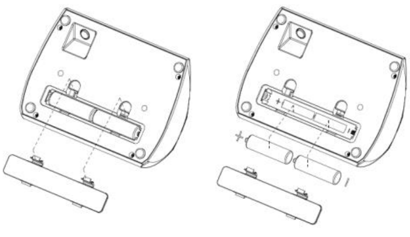
temps principal est réglé à 0:00.00 et le temps bonus à 0.03. Sélectionner END après. Il est possible aussi d'utiliser DELAI ou US-DELAI dans la deuxième période.

**Minuteur**
Dans certains jeux, les joueurs reçoivent un montant de temps fixé par coup qui est rechargé après chaque coup. Quand un joueur atteint 0.00 il doit être possible de continuer le jeu. Ce mode est appelé minuteur.
Avec la DGT 3000, minuteur peut être réglé avec la méthode byo-yomi (BYO) comme la première période. Le temps byo-yomi doit être réglé par coup et le nombre de périodes à 00.

### Transition entre périodes avec des bonus différents ou temps de délai différents
La DGT 3000 offre la possibilité de programmer des périodes subséquentes avec des bonus ou délais différents.
La Fédération Internationale des Echecs exige que dans une période « bonus Fischer », que le temps bonus soit ajouté dès le premier coup. Il doit donc être ajouté pour le premier coup pour chaque période subséquente. Ceci est important quand le temps bonus change dans la prochaine période. Un réglage courant est une période de temps (pas de bonus par coup) suivi d'une période Fischer avec un bonus temps par coup. Lorsque la période Fischer commence, le temps bonus doit être ajouté au temps principal pour la prochaine période.
En général : quand une nouvelle période commence parce-qu'un des joueurs a atteint 0.00, le temps principal pour la prochaine période est ajouté plus la différence par coup entre l'ancienne période et la nouvelle période. Lorsque le joueur avec les Noirs atteint 0.00 en premier, alors le temps pour les Blancs est corrigé avec la différence entre le nouveau temps par coup et l'ancien temps par coup. Ceci parce que les Blancs ont déjà reçu l'ancien temps par coup avant que la nouvelle période ait démarrée.

## Piles
La DGT 3000 fonctionne avec deux piles AA (LR6). Des piles sont fournies avec la pendule dans la boîte. Quand ces piles sont usées il est recommandé de les changer par des piles alcalines. Nous recommandons d'enlever les piles si la pendule n'est pas utilisée pour une longue période pour éviter des dégâts entraînés par des fuites. Quand vous voyez ce symbole  sur le haut de l'affichage les piles doivent être changées même si les piles peuvent être utilisées encore pour quelques parties lentes.

**Changer les piles**



Enlever le cache pour les piles.
Enlever les piles usées.
Placer les nouvelles piles dans le compartiment avec le pôle + comme indiqué.
Replacer le cache pour les piles.
Se débarrasser de piles usées de manière appropriée.

Des piles non-rechargeables ne devraient pas être rechargées ; ne pas utiliser de piles rechargeables ; ne pas utiliser des piles neuves et usées ensembles ; placer les piles avec la polarité appropriée dans le compartiment à piles ; des piles usées doivent être enlevées du produit ; ne jamais court-circuiter les  bornes des piles.

## Entretien et nettoyage

Votre DGT 3000 est un produit résistant de bonne qualité. Si vous la traitez correctement elle devrait être performante pendant des années sans vous occasionner de soucis. Pour nettoyer la pendule, utiliser un chiffon à peine humide. N'utiliser pas des produits nettoyants abrasifs.

## Conditions de garantie

DGT garantie que votre pendule électronique est en conformité avec des meilleures normes de qualité. Si en dépit des soins apportés dans le choix des composants, des matériaux, de la production et du transport, votre DGT 3000 présente néanmoins un défaut, pendant les cinq premières années après l'achat, vous devrez contacter le vendeur où vous avez acheté le produit.
Il se peut qu'on vous demande une preuve d'achat. Lorsqu'un problème arrive donnez une description détaillée du défaut et le numéro de série de la pendule.
La garantie est valable seulement si la pendule a été utilisée d'une façon raisonnable et prudente. La garantie est nulle si la pendule a été malmenée ou s'il y a eu des tentatives de réparation non autorisées entreprises sans l'autorisation expresse par l'écrit du fabricant.

## Spécifications techniques

| | |
|---|---|
| Piles : | 2 piles AA (LR6). Des piles alcalines sont recommandées. |
| Consommation : | Quand la DGT 3000 est éteinte, les piles ont une durée de vie d'approximativement 5 ans. Il est néanmoins recommandé de remplacer les piles plus tôt. Avec un usage normal les piles ont une durée de vie de 10 000 heures. Quand la pendule est connectée à un DGT échiquier électronique la durée de vie des piles est de 2 000 heures. |
| Exactitude : | Mieux qu'1 seconde par heure. |
| Boîtier : | ABS plastique |
| Affichage : | 3.5 x 13 cm |
| Poids : | 270 grammes y compris 2 piles AA (LR6) |

La DGT 3000 est en conformité avec :
EN 50081-1:1991 et EN50082-1:1991 réglementation.

Le produit est en conformité avec RoHS directive EU/2002/95/EC

Cet équipement est libellé avec un symbole pour le recyclage. Cela veut dire qu'à la fin de vie de cet équipement, vous devrez vous en débarrasser séparément dans un point de collecte. Il ne faut pas le jeter avec les ordures ménagères.

Ne convient pas aux enfants âgés de 0 – 3.Petites pièces. Risque d'étouffement

DGT est en conformité avec la réglementation allemande "Der Grüne Punkt" Marque déposée de Duales System Deutschland GmbH.

## Liste des options

| Nombre d'option | Méthode de Chronométrage (périodes) | Préréglage |
|---|---|---|
| 01 | TIME(1) | 5 min |
| 02 | TIME(1) | 10 min |
| 03 | TIME(1) | 25 min |
| 04 | TIME(1) | 1 h |
| 05 | TIME(1) | 2 h |
| 06 | TIME(2) | 2 h + 30 min |
| 07 | TIME(2) | 2 h + 1 h |
| 08 | TIME(3) | 2 h + 1 h + 30 min |
| 09 | TIME(3) | 2 h + 1 h + 1 h |
| 10 | FISCHER(1) ❄ | 3 min + 2 sec/coup bonus |
| 11 | FISCHER(1) ❄ | 25 min + 10 sec/coup bonus |
| 12 | FISCHER(1) ❄ | 1 h 30 min + 30 sec/coup bonus |
| 13 | FISCHER(2) ❄ | 1 h 30 min + 30 min + 30 sec/coup bonus |
| 14 | FISCHER(3) ❄ | 1 h 40 m + 50 min + 15 m + 30 sec/coup bonus |
| 15 | DELAI(1) ❄ | 25 min + 10sec/coup libre |
| 16 | DELAI(1) ❄ | 1 h 55 min + 5 sec/coup libre |
| 17 | DELAI(2) ❄ | 2 h + 15 min + 30 sec/coup libre |
| 18 | DELAI(3) ❄ | 2 h + 1 h + 15 min + 30 sec/coup libre |
| 19 | CAN-BYO ♪ | 1 h + 5 min byo-yomi canadienne |
| 20 | BYO ♪ | 1 h + 1x20 sec byo-yomi |
| 21 | SCRABBLE™ ♪ | 25 m + inversion de compte à rebours |
| 22 | US-DELAI(1) | 5 min + 2 sec/coup libre |
| 23 | US-DELAI(1) | 25 min + 5 sec/coup libre |
| 24 | US-DELAI(2) | 1 h 55 min + 60 min + 5 sec/coup libre |
| 25 | - | Ordinateur/Internet usage |
| 26 | - | Réglage Manuel 1 |
| 27 | - | Réglage Manuel 2 |
| 28 | - | Réglage Manuel 3 |
| 29 | - | Réglage Manuel 4 |
| 30 | - | Réglage Manuel 5 |

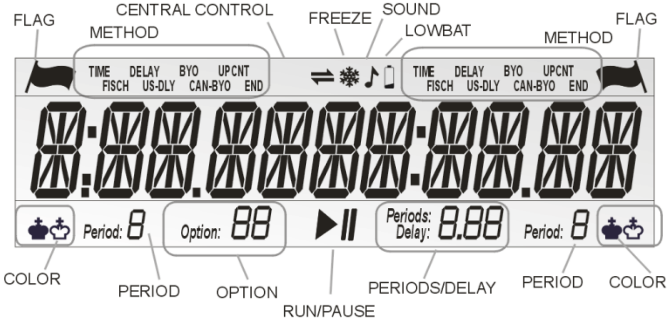
♪ SOUND est activé par défaut

❄ FREEZE est activé par défaut

# ESPAÑOL

## Índice de contenidos

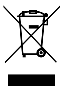
# Pantalla y botones del DGT 3000




**Botones**

| ◀ / 🍁 | − / ♪ | ▶II / 🕒 | + / # | ▶ / ❄ | **ON/OFF** (parte inferior) |
|---|---|---|---|---|---|
| Retroceder<br><br>Recargar Can-Byo | Menos<br><br>Sonido on/off | Start/Stop<br><br>Ajuste de tiempo | Más<br><br>Número de jugadas | Avanzar/ Aceptar<br><br>Congelar on/off | Encender/ apagar<br><br>(2x) Reiniciar |

No escatimamos esfuerzos para asegurarnos de que la información de este manual es correcta y completa. Sin embargo, no aceptamos ninguna responsabilidad por errores u omisiones. DGT se reserva el derecho de modificar las especificaciones de hardware y software descritas en este manual sin previo aviso. No se podrá reproducir, transmitir o traducir a otra lengua ninguna parte de este manual en cualquier forma y por cualquier medio sin el previo consentimiento por escrito de DGT.



Al final de la vida útil, el producto debe ser reciclado en los puntos habilitados para tal fin y no arrojarse junto a los residuos de basura convencional.
Las pilas deben reciclarse por separado.

# Introducción

Enhorabuena por haber adquirido uno de los relojes más versátiles para juegos entre dos personas. El DGT 3000 tiene la capacidad de distribuir el tiempo de reflexión de dos jugadores en cualquiera de las modalidades conocidas. Y además el DGT 3000 se puede conectar al tablero digital de DGT (DGT *e-Board*). Así, una vez conectado el reloj puede enviar los tiempos que muestra en la pantalla al sistema central del torneo, aunque también puede usarse como dispositivo en el que visualizar las jugadas y los tiempos si el tablero DGT *e-Board* se usa para jugar contra una computadora o un rival conectado a internet. En la siguiente sección se describen todos los sistemas de medición de tiempo que se pueden usar con el reloj DGT 3000.

# Sistemas de medición de tiempo

En el mundo existen muchos juegos de inteligencia. Cada juego tiene sus sistemas preferidos para dividir el tiempo de reflexión de los jugadores.
En los juegos de mayor duración suele haber controles de tiempo a lo largo de la partida. Por ejemplo, los jugadores tienen que efectuar un mínimo de 40 jugadas en 2 horas, después 20 jugadas en la hora posterior y finalmente, terminar la partida en 15 minutos por jugador. En este manual, se denomina periodo al tiempo comprendido entre dos controles de tiempo.
Cuando uno de los jugadores agota su tiempo en un periodo anterior al último, la pantalla del DGT 3000 mostrará una bandera fija en el lado correspondiente a ese jugador. El tiempo para el siguiente periodo se añadirá simultáneamente a ambos lados del reloj. Los jugadores o el árbitro tienen que comprobar que se haya efectuado el número obligatorio de jugadas. Si un jugador agota el tiempo al final del último o del único periodo, se mostrará una bandera intermitente en su lado del reloj DGT 3000.
En algunas modalidades descritas en este documento, el jugador que agota el tiempo puede finalizar su turno al presionar el pulsador de su lado. A partir de ese momento, comienza a descender el tiempo del otro jugador. Este jugador debería reclamar su victoria, pero si no detiene el tiempo antes de llegar a 0.00, es posible que el reloj muestre 0.00 en los dos lados. Una bandera intermitente indicará cuál de los dos jugadores ha agotado antes el tiempo. El símbolo de la bandera tiene su origen en los relojes analógicos. La manecilla de esos relojes alzaba una banderita cuando se aproximaba a la parte superior y cuando la alcanzaba la bandera caía indicando que el tiempo había terminado.

## Tiempo

La modalidad en que el reloj cuenta hacia atrás hasta que un jugador llega a 0 se llama TIEMPO (TIME), «Guillotina» o «Muerte súbita». Si solo hay un control de tiempo, el jugador cuyo reloj llega antes a cero pierde la partida por tiempo. En una partida con más de un control, cada jugador debe realizar un número obligatorio de jugadas antes de cada control.
En algunos juegos, como el ajedrez, puede ocurrir que en la última fase de la partida uno de los jugadores tenga una posición prácticamente ganada. Si a este jugador le quedan solo unos segundos, no tendrá tiempo suficiente para realizar las últimas jugadas ganadoras ni para terminar la partida en tablas. Es probable que este jugador pierda la partida por tiempo. Un árbitro puede declarar tablas en esa partida si no hay dudas de que el jugador que se quedó sin tiempo tenía una posición ganada.
Gracias a los relojes digitales actuales existen varios sistemas que posibilitan ganar la partida cuando queda muy poco tiempo. El reloj puede quedar pausado durante unos segundos al comienzo de cada turno o puede añadir una cantidad de tiempo determinada después de cada jugada.

## Modalidad Fischer con incremento

Esta modalidad recibe el nombre «incremento Fischer», porel campeón del mundo de ajedrez Bobby Fischer. En este manual se denomina FISCH. En esta modalidad se añade una determinada cantidad de tiempo después de cada jugada. Si los jugadores utilizan menos tiempo que el incremento establecido, el reloj tendrá más tiempo después de la jugada que antes de haberla realizado. Las reglas de la Federación Internacional de Ajedrez (FIDE) estipulan que esta modalidad no puede funcionar cuando uno de los jugadores agota su tiempo en el único o en el último período. El reloj «se congela» y aparece una bandera intermitente. En la modalidadFISCH el icono de congelación (FREEZE) se muestra en la parte superior de la pantalla durante toda la partida.

## Modalidad americana con retardo (US Delay)

Otra modalidad que concede a cada jugador un tiempo añadido para cada jugada es la modalidad con retardo. El reloj no empieza a descontar el tiempo de manera inmediata al inicio del turno sino que espera unos segundos antes de comenzar la cuenta atrás. Estamodalidad se usa sobre todo en los Estados Unidos y por eso se llama «retardo americano», «US-DELAY (retardo)» (US-DLY).

## Modalidad con retardo

Otra forma de conseguir el mismo resultado que el «US-delay» es añadir el tiempo de retardo al tiempo principal desde la primera jugada. El reloj comienza la cuenta atrás inmediatamente. Esta variante se llamó «modalidad Bronstein con retardo» (*Delay* Bronstein) gracias a la contribución del gran maestro de ajedrez David Bronstein. Cuando el jugador utiliza menos tiempo para una jugada que el tiempo de retardo establecido, el reloj, una vez finalizado el turno, volverá a marcar el tiempo que tenía antes de la jugada. Cuando el tiempo utilizado por el jugador en una jugada es superior al tiempo de retardo establecido, entonces el tiempo de demora se añade al tiempo que marca el reloj al final de la jugada. Con este sistema el tiempo totalnunca puede ser mayor que el que había al principio de la jugada. Una ventaja de esta modalidad sobre la de retardo americano (US-delay) es que siempre está visible para cada jugador el tiempo total disponible. Una desventaja es que los jugadores no pueden ver si aún están en tiempo de retardo. En el reloj DGT 3000 esta modalidad se denomina DELAY. El resultado final es idéntico al delamodalidad americana con retardo (US-delay).

## Byoyomi

Esta modalidad también se llama byoyomi japonés, aunque en este documento se denominará BYO. Se utiliza principalmente en juegos como el Go o el Shogi. El byoyomi casi siempre viene precedido de un periodo de TIEMPO en el que no se requiere un número mínimo de jugadas.
Al usar esta modalidad de cronometraje es posible que el jugador A esté en el periodo de byoyomi mientras que el jugador B siga jugando varios turnos en el periodo de TIEMPO.
En el periodo de byoyomi cada jugador obtiene una determinada cantidad de tiempo por jugada. Si el jugador termina su turno antes de ese tiempo, el reloj restablecerá el tiempo que tenía antes de comenzar el turno. Si el jugador no finaliza el turno antes de ese tiempo, el DGT 3000 mostrará una bandera fija en el lado de ese jugador. Las reglas de juego determinan si el jugador pierde la partida o si se le permite continuar. Cuando el oponente finaliza su turno, el tiempo de byoyomi se recarga y la bandera desaparece.
El término japonés «*byoyomi*» significa literalmente «contar los segundos». En el periodo de byoyomi se necesita un observador que cante el tiempo a intervalos. Cuanto menos tiempo quede, más cortos serán los intervalos. En la mayoría de los casos, durante los últimos 10 segundos el tiempo se canta a cada segundo.
Una configuración habitual en el Go son 60 minutos de TIEMPO seguidos de 20 segundos de byoyomi. Como ya se ha mencionado, los jugadores pueden comenzar el periodo de byoyomi en distinto turno.

Por ejemplo, al jugador de blancas pueden quedarle 10 minutos del periodo de TIEMPO cuando el jugador de negras ya ha realizado varias jugadas en el periodo de byoyomi.
En los torneos, el tiempo de byoyomi suele estar dividido en varios periodos. Por ejemplo, 5 periodos de 1 minuto cada uno. Si el jugador utiliza en la jugada menos tiempo que el tiempo de byoyomi, el jugador continúa en el mismo periodo. Cuando necesita más tiempo para la jugada que el de byoyomi, entrará en el siguiente periodo de byoyomi. Cuando agota el tiempo del último periodo, el reloj muestra el icono intermitente de una bandera.
El DGT 3000 siempre mostrará el tiempo disponible restante de cada jugador. Es decir, en una fase de byoyomi de 5 periodos de 1 minuto cada uno, el reloj indicará 5 minutos.
Cuando el jugador gasta por jugada menos tiempo que el tiempo de byoyomi, se restablecerá en la pantalla el tiempo que tenía al comienzo del turno (5 minutos en este ejemplo). Si el jugador de este ejemplo necesitase entre 1 y 2 minutos para su jugada, entonces el reloj pasaría a mostrar 4 minutos al final de la jugada. El jugador pierde así un periodo de byoyomi. De igual forma, perdería 2 periodos si necesitase entre 2 y 3 minutos para completar una jugada.

## Byoyomi canadiense

El inconveniente de este sistema es que debe cantarse el tiempo en voz alta al final de cada periodo. En la época de los relojes analógicos era obligatorio realizar un determinado número de jugadas en cada periodo de byoyomi en lugar de una sola jugada. Si un jugador realizaba las jugadas obligatorias en el periodo estipulado volvía a recibir la misma cantidad de tiempo para el siguiente bloque de jugadas.Esta secuencia se repetía varias veces. Esta modalidad se denominó byoyomi canadiense (CAN-BYO).
En el Go, el tiempo recibido suele ser de 5 minutos para 10 jugadas. Los jugadores apartan 10 piedras que deben colocar en esos 5 minutos. Si se juega el décimo turno dentro del tiempo, el jugador vuelve a conseguir otros 5 minutos para las siguientes diez jugadas. Con esta modalidad los jugadores no pueden ahorrar tiempo aunque jueguen más rápido. Si la décima jugada se realiza, por ejemplo, después de 3 minutos, el tiempo se reiniciará en 5 minutos.
Con el DGT 3000 el jugador que ha realizado las jugadas obligatorias a tiempo debe «recargar» el tiempo presionando el botón correspondiente del reloj.

## Cuenta ascendente (Upcount)

A veces, como por ejemplo en el Scrabble™, en lugar de la típica cuenta atrás, se necesita que el tiempo corra hacia adelante. Después de un periodo de TIEMPO de cuenta atrás comienza a funcionar un periodo de cuenta ascendente. El jugador cuyo contador corre hacia adelante puede perder varios puntos por unidad de tiempo en la fase de cuenta ascendente.

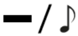
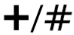
## Sonido

El sonido está desactivado por defecto en la mayoría de los programas pero puede activarse o desactivarse en cualquier momento presionando el botón **- / ♪** durante 3 segundos. Cuando el sonido está activado, 10 segundos antes de que se agote el tiempo se escuchará un bip. En los últimos 5 segundos sonará un breve bip cada segundo y se emitirá un bip más prolongado en el periodo entre 0.01 y 0.00 segundos.
La parte superior central de la pantalla muestra el símbolo ♪ cuando el sonido está activado.

# Funcionamiento

## Descripción de los botones

### Botones

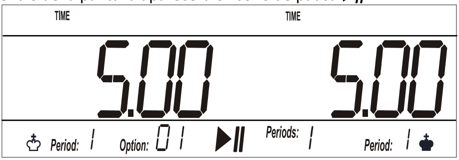
| | |
|---|---|
|  | • En el modo de ajuste este botón sirve para desplazar el «cursor» una posición hacia la izquierda. Si se pulsa durante más de 1 segundo se repetirá su función.<br>• En el byoyomi canadiense al pulsar durante 3 segundos este botón se recarga el tiempo de byoyomi. |
|  | • En el modo de ajuste el dígito intermitente disminuirá de uno en uno. Si este botón se pulsa durante más de 1 segundo su función se repetirá.<br>• En el modo de juego el sonido se enciende o apaga presionando el botón durante 3 segundos. |
|  | • Inicia o pausa el contador.<br>• En el modo de pausa, al presionar este botón durante 3 segundos se activa el modo de ajuste de tiempo (o jugada).<br>• En el ajuste manual al presionar este botón se aceptan todas las configuraciones siguientes. |
|  | • En el modo de ajuste los dígitos intermitentes aumentan de uno en uno. Si se presiona el botón durante más de 1 segundo su función se repetirá.<br>• Si el reloj está en funcionamiento o en pausa se mostrará el número de jugadas en la pantalla mientras se mantenga pulsado este botón. |
|  | • En el modo de ajuste este botón sirve para desplazar el «cursor» una posición a la derecha. Si se pulsa durante más de 1 segundo se repetirá su función.<br>• Inmediatamente antes de poner en marcha el contador, se puede activar o desactivar el modo de congelación (FREEZE) presionando este botón durante 3 segundos. |
| **ON/OFF**<br>(parte trasera) | • Al pulsar este botón se enciende o se apaga el reloj.<br>• Si se presiona dos veces con el reloj encendido se restablecerán los parámetros originales. |

## Primer uso

Cuando se enciende por primera vez el reloj DGT 3000 aparece la opción 01 (Option 01) y los ajustes de esta opción parpadeando. En esta sección del manual se explica ampliamente como utilizar la opción 01. El resto de opciones se describirán de manera más concisa.
Se recomienda seguir todos los pasos expuestos en la opción 01 para familiarizarse con el uso del DGT 3000.
Si el reloj ya se ha sido utilizado con anterioridad mostrará el número de la última opción utilizada con sus ajustes correspondientes. El número de la opción parpadeará y podrá confirmarlo o cambiarlo una vez encendido el reloj.

## Descripción de las modalidades programadas

A continuación se explica la opción 01 como ejemplo para que pueda familiarizarse con el uso y la configuración del DGT 3000.
Encienda el reloj y seleccione la opción 01 (**Option 01**), si no estuviera seleccionada, conlos botones **+** o **–**. Al presionar el botón ▶ se selecciona esta opción y el número correspondiente deja de parpadear. En el centro de la pantalla aparecerá el icono de pausa ▶//.



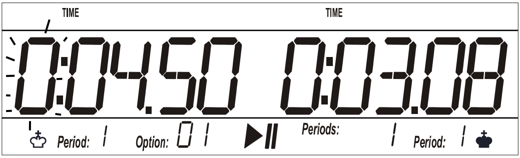

La posición del pulsador determina qué lado del reloj comenzaráantes la cuenta atrás. Será el lado que tenga el pulsador elevado el que comience primero. La pantalla lo indicará con el icono del rey blanco en el lado correspondiente. En la otra parte de la pantalla aparecerá el icono del rey negro.
En este programael modode congelación (FREEZE) ❄ está desactivado por defecto, es decir, el reloj podrá ser modificado después de que alguno de los jugadores agote el tiempo. Esta función queda fijada al presionar el botón ▶ / ❄ durante 3 segundos y se desactiva si se presiona de nuevo durante otros 3 segundos. Una vez que el reloj comienza a funcionar, la función FREEZE ya no puede ser modificada.

En el momento en que se pulsa el botón central ▶|| el tiempo del lado con el icono ♔ comienza a contar hacia atrás. El símbolo de pausa ▶// de la pantalla cambiará al símbolo de ejecución **▶.**

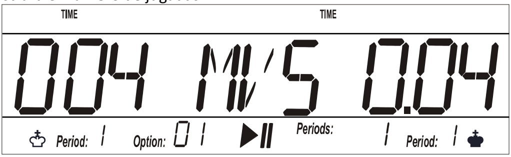
El sonido puede encenderse y apagarse en cualquier momento presionando el botón **- / ♪** durante 3 segundos. El sonido está desactivado por defecto en esta opción. Cuando el sonido está activado se muestra el icono ♪ en la parte central de la pantalla. Para más información consulte el apartado **Sound** en la página 8.

**Ajustes de tiempo**

Es posible que durante la partida sea necesario ajustar el tiempo de alguno de los jugadores. Bien porque haya incumplido una norma y sea sancionado con una penalización de tiempo o por otras razones, como por ejemplo que el reloj no haya funcionado correctamente durante el juego.
Para entrar en el modo de ajuste de tiempo, el reloj debe estar en modo de pausa. Se consigue al apretar brevemente el botón de *start/stop* ▶||. Cuando se pulsa el botón ▶|| durante 3 segundos el reloj DGT 3000 entra en el modo de ajuste. Todos los dígitos se mostrarán con un cero a la izquierda. El dígitosituado más a la izquierda comenzará a parpadear.




El valor del dígito que parpadea se puede modificar con los botones **+**o **–. Cuando alcance el valor deseado, seleccione el siguiente dígito con el botón ▶.**Este dígito comenzará a parpadear y entonces podrá ser modificado. Continúe con el mismo procedimiento hasta que todos los dígitos estén correctamente ajustados. Una vez que confirme el último dígito (el décimo a la derecha) la pantalla cambiará y mostrará el número de jugadas.




Siera el turno del jugador con blancas (el jugador que hizo la primera jugada) cuando se pausó el reloj, los dos jugadores tendrán que completar el mismo número de jugadas. Si era el turno del jugador de negras, entonces el de las blancas ha realizado una jugada más que el de negras. Cuando Ud. cambia el número de jugadas del contador izquierdo del reloj, el número de jugadas del contador derecho cambia de forma sincronizada. Sin embargo, se puede cambiar el número delcontador derecho de forma independiente. Esto hará que las posiciones de los iconos ♔ y ♚se intercambien. Puede que tenga que realizar este ajuste si se haactivado el contador cuando la posición del pulsador no era la correcta.

⚠ Tenga mucho cuidado con este ajuste ya que si no se realiza correctamente puede dar lugar a situaciones indeseadas.

Para opciones con un solo control de tiempo, por ejemplo la opción 01, el DGT 3000 regresará al modo de pausa después de configurar y aceptar las jugadas. Entonces, se puede poner en marcha el reloj presionando el botón de start/stop ▶||. En las opciones con más de un periodo, el número de periodo puede cambiarse después de haber modificado el número de jugadas y antes de que el reloj regrese al modo de pausa.

**Cambiar la posición del pulsador en el modo pausa.**

A veces, la posición del pulsadorcambia durante una pausa. Puede que sea a propósito pero en ocasiones ocurre accidentalmente. Puede ocurrir cuando el jugador que no tenía el turno cuando se pausó el reloj reinicia la partida. Es difícil saber si apretó el pulsador demasiado pronto (con la pausa aún activa) o si fue el otro jugador quien se olvidó de pulsarlo antes de activar el modo de pausa.Cuando el DGT 3000 se pone en marcha después de una pausa en la que se modificó la posición del pulsador, se activará automáticamente el modo de ajuste. Los jugadores o el árbitro pueden fijar el número de jugadas y cambiar el tiempo, si fuera necesario. Si se presiona el pulsador cuando está activo el modo de ajuste cambiará el número de jugadas en el contador**derecho** del reloj. Puede que sea necesario ajustar el número de jugadas del contador izquierdo.

## Descripción de los programas configurados

## Modalidades de TIEMPO con un solo control de tiempo

En todas las opciones de TIEMPO (sinincremento por jugada) el SONIDO y FREEZE están desactivados por defecto.El SONIDO puede activarse y desactivarse en cualquier momento. El modo FREEZE solo puede activarse antes de poner en marcha el reloj. Cuando uno de los jugadores llega a 0.00, en su lado del reloj parpadearáel iconode una bandera. El jugador podrá finalizar su turno después de que aparezca la bandera y el contador del oponente contará hasta cero a partir de entonces. Cuando el segundo jugador alcanza 0.00 el reloj no mostrará ninguna señal.

**Opción 01 TIEMPO, 5 minutos por jugador**
Esta modalidad concede 5 minutos a cada jugador para finalizar la partida.

**Opción 02 TIEMPO, 10minutos por jugador**
Esta modalidad concede 10 minutos a cada jugador para finalizar la partida.

**Opción03 TIEMPO,25 minutos por jugador**
Esta modalidad concede a cada jugador 25 minutos para finalizar la partida.

**Opción04 TIEMPO, 1hora por jugador**
Esta modalidad concede a cada jugador 1 hora para finalizar la partida.

**Opción05 TIEMPO, 2 horaspor jugador**
Esta modalidad concede a cada jugador 2 horaspara finalizar la partida.

## Modalidades de TIEMPO con más de un control de tiempo

Esta modalidad concede a cada jugador un tiempo determinado para realizar un número mínimo de jugadas. El número de jugadas no se puede fijar en el reloj; es establecido por las reglas de la partida o del torneo. Cuando uno de los jugadores llega a 0.00, los jugadores o el árbitro deben comprobar que se ha realizado el número de jugadas establecido. Aparecerá el icono de una bandera fija en el lado del reloj que haya alcanzado 0.00. A continuación los jugadores recibirán una determinada cantidad de tiempo para el siguiente periodo o para el resto deljuego. Aparecerá ***Period: 2*** en la parte inferior de la pantalla. El tiempo del siguiente periodo se añadirá simultáneamente a ambos jugadores. El icono de la bandera desaparecerá después de 5 minutos.
Cuando uno de los jugadores agota el tiempo de este último periodo aparecerá una bandera intermitente.

**Opción 06 TIEMPO, 2horas seguidas de 30 minutos**
En esta modalidad cada jugador tiene 2 horas para un número determinado de jugadas y un tiempo adicional de 30 minutos para finalizar la partida.

**Opción 07 TIEMPO, 2horas seguidas de1 hora**
En esta modalidad cada jugador tiene 2 horas para un número determinado de jugadas y un tiempo adicional de 1 hora para finalizar la partida.

**Opción 08 TIEMPO, 2horas seguidas de1 hora, seguida de 30 minutos**
En esta modalidad cada jugador tiene 2 horas para un número de jugadas determinado, después 1 hora para otro número concreto de jugadas y finalmente 30 minutos para finalizar la partida.

**Opción 09 TIEMPO, 2horas seguidas de 1 hora, seguida de1 hora**
Esta modalidad es prácticamente idéntica a la opción 08. Los jugadores tienen 1 hora en el último periodo en lugar de los 30 minutos de la opción 08.

## Modalidades FISCHER con incremento por jugada

En el sistema Fischer cada jugador recibe un incremento de tiempo por cada jugada. Este tiempo se añadirá desde la primera jugada. Si hay más de un periodo, el tiempo para el segundo o sucesivos se añadirá de manera simultánea a ambos bandos en el momento en que uno de los jugadores alcance 0.00. Los jugadores o el árbitro deben comprobar que se haya realizado el número mínimo de jugadas.
En todas las opciones de incremento de tiempo por jugada el modo FREEZE está activado por defecto. Cuando un jugador llega a 0.00, el reloj se detiene. Una bandera parpadeante en el lado de ese jugador indicará que ha perdido la partida. El modo FREEZE se puede desactivar antes de poner el reloj en marcha.

**Opción 10 FISCHER, 3 minutos con 2 segundos de incremento por jugada**
En esta opción los dos jugadores tienen 3 minutos (tiempo principal) más 2 segundos (incremento) al comienzo de la partida. Aparecerá una bandera parpadeante en el lado del jugador que primero llegue a 0.00. En función de las normas de juego, este jugador puede haber perdido la partida.

**Opción 11 FISCHER, 25 minutos con 10 segundos de incremento por jugada**
El reloj comenzará con 25 minutos (tiempo principal) y 10 segundos (incremento).

**Opción 12 FISCHER, 1 hora y30 minutos con 30 segundosde incremento por jugada**
El reloj comenzará con 1 hora y 30 minutos (tiempo principal) y 30 segundos (incremento).

**Opción 13 FISCHER, 1 hora y 30 minutos, seguidos de 30 minutos con30 segundos de incremento por jugada en todos los periodos**
En la opción 13 ambos jugadores reciben 1 hora, 30 minutos y 30 segundos (incremento) al inicio. Cuando un jugador llega a 0.00 segundos, se añaden 30 minutos a ambos bandos a la vez y aparece una bandera fija en el lado de ese jugador. Los jugadores o el árbitro deberán determinar si se ha realizado el número mínimo de jugadas. Este número de jugadasno se puede fijar en el DGT 3000.

**Opción 14 FISCHER, 1hora y 40 minutos, seguidos de 50 minutosy de 15 minutos con 30 segundos de incremento por jugada en todos los periodos.**
En la opción 14 ambos jugadores reciben 1 hora, 40 minutos y 30 segundos (incremento) al inicio. En el segundo periodo, cada jugador dispone de 50 minutos para el siguiente número de jugadas. A partir de entonces deben terminar el juego en 15 minutos. Se añadirán 30 segundos en cada jugada.

## Modalidades con retardo por jugada

En la modalidad Bronstein cada jugador recibe un tiempo añadido (retardo) para cada jugada. Este retardo se añade al tiempo que tiene el jugador antes de realizar la jugada. Si un jugador emplea en una jugada menos tiempo que el retardo añadido, cuando finalice la jugada el reloj retrocederá hasta marcar el mismo tiempo que tenía antes de la jugada.
Si el jugador emplea más tiempo para la jugada que el retardo añadido, el nuevo retardo se añadirá al tiempo que le queda tras la jugada.
Esta modalidad es parecida ala de Fischer excepto en que el jugador, en las modalidades con retardo, no puede incrementar su tiempo total aunque juegue más rápido. En la modalidad Fischer se puede ganar tiempo si se juega muy rápido.

Cuando hay más de un control, el tiempodel siguiente periodo se añade simultáneamente a ambos lados del reloj en el momento en que un jugador llega a 0.00.El árbitro o los jugadores tienen que comprobar que se ha realizado el número obligatorio de jugadas.
El modo FREEZE está activado por defecto en las modalidades con retardo (DELAY).
En la práctica, esta modalidad es idéntica ala US-DELAY aunque la información que se muestra en la pantalla es diferente.

**Opción 15 RETARDO, 25 minutos más 10 segundos añadidos por jugada**
En la opción 15 los dos jugadores disponen de 25 minutos (tiempo principal) y 10 segundos (retardo) al comienzo de la partida.

**Opción 16 RETARDO, 1 hora 55 minutos más 5 segundos añadidos por jugada.**
En esta opción el reloj empieza con 1 hora y 55 minutos (tiempo principal) más 5 segundos (retardo).

**Opción 17 RETARDO, 2 horas seguidas de 15 minutos más 30 segundos añadidos por jugada en todos los periodos.**
En esta opción el reloj comienza con 2 horas (tiempo principal) y 30 segundos (retardo).
Cuando uno de los jugadores agota este tiempo, el reloj añade 15 minutos simultáneamente en los dos contadores y muestra una bandera fija en el lado que ha llegado a 0.00. Los jugadores o el árbitro deben decidir si el jugador que tiene la bandera ha realizado el número obligatorio de jugadas.

**Opción 18 RETARDO, 2 horas seguidas de 1 hora, seguida de 15 minutos más 30 segundos añadidos por jugada en todos los periodos.**
En esta opción, el reloj comienza con 2 horas (tiempo principal del primer periodo) y 30 segundos (retardo).Cuando uno de los jugadores agota el tiempo, se añade 1 hora a cada lado. En el último periodo los jugadores disponen de 15 minutos para terminar la partida. El tiempo de retardo es de 30 segundos durante toda la partida.

## Modalidad TIEMPO seguido de byoyomi canadiense (con repetición)

**Opción 19 1 hora de TIEMPO, seguida de byoyomi canadiense de 5 minutos**
Cada jugador dispondrá de 1 hora de TIEMPO para el primer periodo. En el momento en que un jugador agota su hora se añaden 5 minutos en su reloj (**solo para ese jugador**). Este jugador entra en el periodo de byoyomi canadiense (CAN-BYO), mientras que su rival puede continuar durante varios turnos en el periodo TIEMPO. Cuando el segundo jugador agota su hora, entrará también en el periodo de byoyomi canadiense. Hay que realizar un número mínimo de jugadas antes de poder cargar el tiempo del siguiente periodo de byoyomi. Los jugadores de Go apartan un número de piedras y recargan el tiempo cuando juegan la última piedra de esa tanda.El jugador que tiene el turno (pulsador elevado) puede recargar el tiempo pulsando el botón de **recarga** / /durante 3 segundos. Esta recarga se repite parala siguiente tanda de jugadas, hasta que no haya más movimientos que realizar.Cuando un jugador llega a 0.00 en el periodo de byoyomi, la pantalla mostrará una bandera **fija**. Se puede recargar el tiempo aunque el tiempo sea 0.00.
El sonido está activado por defecto en este modo.

En las opciones 19, 20 y 21 cada jugador puede estar en un periodo diferente. Es importante tener presente esta información por si fuera necesario corregir el tiempo. En la modalidad byoyomi el número de periodo se puede configurar por separado para cada jugador con el reloj en modo de ajuste mientras que en otras modalidades solo puede corregirse simultáneamente en los dos lados del reloj.

## Modalidad TIEMPO seguido de byoyomi japonés

**Opción 20 TIEMPO: 1 horaseguida de byoyomi japonésde 20 segundos por cada nueva jugada**
Cada jugador tendrá un TIEMPO de 1 hora para el primer periodo. Cuando un jugador agota su tiempo se añaden 20 segundos en su reloj (**solo a ese jugador**). Ese jugador entra entonces enun periodo de byoyomi japonés mientras que el otro jugador puede continuar realizando jugadas durante varios turnos en su periodo TIEMPO. Cuando el segundo jugador alcanza 0.00 en su periodo de tiempo se añaden 20 segundos a su reloj.
El jugador debe mover antes de 20 segundos cuando está en el periodo de byoyomi. Cuando finaliza su turno dentro de tiempo el reloj volverá a marcar 20 segundos. Cuando un jugador llega a 0.00 en el periodo de byoyomi en la pantalla aparecerá un icono **fijo**de una bandera.Al finalizarel turno el reloj volverá a mostrar 20 segundos.
El sonido está activado por defecto en esta opción.

## Modalidad de Scrabble™

**Opción 21 Scrabble™ 25 minutos de TIEMPO seguidos de cuenta ascendente (UPCOUNT)**
El reloj comienza con 25 minutos por jugador sin incremento ni retardo. Cuando un jugador llega a 0.00 aparecerá una bandera fija aunque el reloj seguirá contando, esta vez en sentido ascendente. En el Scrabble™ el exceso de tiempo utilizado se usa para calcular la penalización. En esta opción el sonido está activado por defecto.

## Modalidad americana de retardo (US-DELAY).

En la modalidad americana deretardo (US Delay) el tiempo de retardo se muestra en una sección independiente de la pantalla.El tiempo principal no comenzará inmediatamente a contar hacia atrás al inicio de cada turno. Primero empieza a retroceder hasta cero el tiempo de retardo y cuando se agote, el tiempo principal empezará la cuenta atrás. El resultado final es idéntico al dela modalidad Bronstein de retardoaunque la información mostrada en pantalla es diferente.Cuando el tiempo principal de un jugador llega a 0.00, parpadeará el icono deuna bandera.
La función FREEZE está **desactivada** por defecto en la modalidad US DELAY.

**Opción 22 US Delay, 5 minutos con 2 segundos añadidos por jugada.**
En esta opción, el reloj comienza con 5 minutosy 0 segundos en cada lado. En la parte inferior derecha de la pantalla se mostrará ***Delay:0.02.*** Cuando el reloj se pone en marcha, o al principio de cada turno, empieza a retroceder el tiempo de retardo antes que el tiempoprincipal.Cada vez que un jugador finaliza su turno se recargan 0.02 segundos en su contador que retrocederá hasta 0.00. Y entonces el tiempo principal empezará a contar hacia atrás.

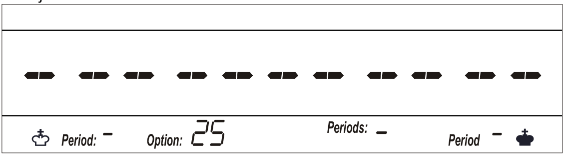



**Opción 23 US Delay, 25 minutos con 5 segundos añadidos por jugada**
En esta opción el reloj comienza con 25 minutos y 0 segundos en cada lado. La pantalla muestra ***Delay*: 0.05** en la parte inferior derecha de la pantalla (véase la opción 22).

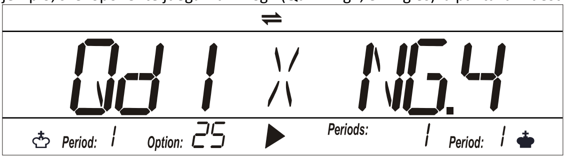
**Opción 24 US Delay, 1 hora y 55 minutos seguida de 1hora con 5 segundos añadidos por jugada**
En esta opción el reloj comienza con 1 hora, 55 minutos y 0 segundos en cada lado. La parte inferior derecha de la pantalla muestra***Delay*: 0.05**. Cuando el tiempo principal de un jugador llega por primera vez a 0.00, se añade 1 hora a ambos bandos. Aparecerá una bandera fija en el lado del jugador que haya alcanzado 0.00. Los jugadores o el árbitro deben decidir si ha realizado el número obligatorio de jugadas. Cuando un jugador llega a 0.00 en el segundo periodo, parpadeará una bandera en su lado de la pantalla.

## Uso de ordenador / Internet

**Opción 25 Uso de ordenador / Internet.**
Esta opción debe utilizarse cuando conecte el DGT 3000 a un tablero electrónico (DGT *e-Board*).El reloj sirve como dispositivo de pantalla para un programa de ordenador de ajedrez.En la opción 25 el pulsador y los botones están desactivados.Cuando se selecciona esta opción, la apariencia inicial de la pantalla del reloj es esta:



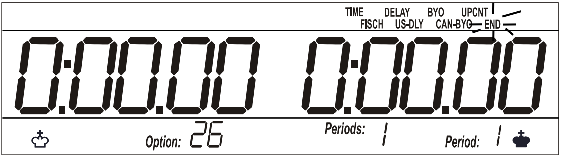

Cuando comienza la partida,la pantalla muestra las jugadas y el tiempo que el ordenador envía al reloj. Por ejemplo, si el oponente juega Dd1 × Cg4 (Qd1 × Ng4, en inglés) la pantalla muestra:




Cuando hay conexión con un ordenador se muestra el símbolo ⇌ en la parte superior de la pantalla.

## Configuración manual

**Opciones 26-30**
Hay cinco opciones en las que se pueden programar hasta 4 periodos de tiempo distintos. Se pueden configurar casi todas las combinacionesde las diferentes modalidades de medición del tiempo. Las modalidades de cuenta ascendente (*Upcount*) y de byoyomi se pueden configurar en los periodos finales.
Cuando se seleccionan por primera vez las opciones 26-30y se aceptan con ▶,el aspecto de la pantalla será:

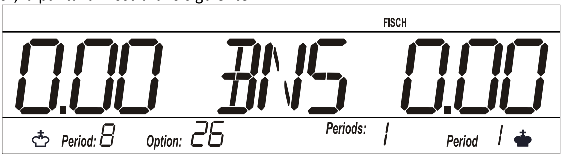



Cuando se seleccionan por primera vez, todos los dígitos de tiempo marcarán 0y parpadear el modo«END».

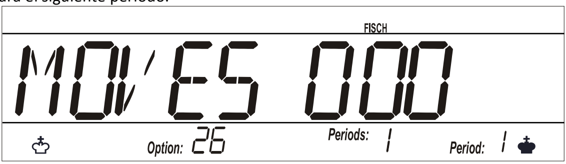
Primero elija unamodalidad con los botones **+** o **–.** Cuando parpadee la opción deseada acéptela con el botón ▶.
A continuación deberá fijar el tiempo principal del primer periodo para cada jugador. Los valores pueden ser diferentes para cada bando.

**TIEMPO**
En la modalidad de TIEMPO (TIME) no hay más parámetros que ajustar.
En el resto demodalidades hayque ajustar varios parámetros.

**FISCH, DELAY, US-DLY**
Por ejemplo, cuando se selecciona la modalidad FISCH, después de ajustar el tiempo principal para cada jugador, la pantalla mostrará lo siguiente:




El siguiente paso es ajustar el incremento de tiempo por jugada.Con los botones **+** o **–** podrá cambiar cada dígito por separado. Acepte el valor y pase a la siguiente cifra con el botón ▶.
En la modalidad de incremento Fischer, y **solo en la modalidad Fischer**, se puede especificar el número de jugadas.
Cuando este número es 000, comenzará el siguiente periodo nada más que el reloj del jugador alcance el tiempo 0.00. En ese momento se añadirá simultáneamente a ambos jugadores el tiempo principal para el siguiente periodo.



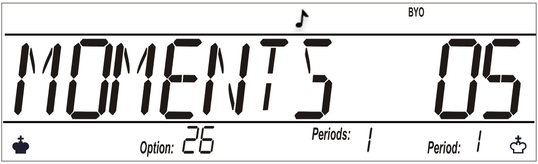

Cuando el número de jugadas configurado es mayor que 000, entonces el tiempo para el siguiente periodo se añadirá por separado a cada jugador. Cuando un jugador completa el número de jugadas establecido, entonces se añadirá en su lado el tiempo para el siguiente periodo. El jugador con piezas blancas (jugador que mueve en primer lugar) siempre conseguirá antes el tiempo extra.

Cuando el número de jugadas sea, por ejemplo, 040 el tiempo extra de las blancas se añadirá cuando este jugador finalice su turno número 40. Cuando las negras finalizan su turno después de esta jugada, también se añadirá su tiempo para el siguiente periodo.

**Atención:** En estos programas es muy importante que, al añadir el tiempo después de un número de jugadas, el contador funcione correctamente y que se maneje con cuidado.El número de jugadas viene determinado por el número de veces que se presiona arriba y abajo el pulsador.

Solamente se puede fijar el número de jugadas (jugadas ≠ 000) en un periodo de FISCH. Después de un periodo FISCH se puede elegir otra modalidad. Si el segundo periodo no es FISCH, solo podrá iniciarse dicho periodo cuando un jugador llega a 0.00.
Los ajustes de las modalidades DELAY y US DELAY son similares. En el centro de la pantalla se mostrará «***DLY»***cuando se configureun tiempo de retardo. En las modalidades con retardo no es posible fijar el número de jugadas.

**BYO**
El byoyomi suele ir precedido por la modalidad TIEMPO. Solo se puede configurar el byoyomi como último control de tiempo aunque también puede ser el único periodo.
En el periodo de byoyomi se fija un determinado tiempo por jugada.En los torneos es habitual que haya varios momentos de byoyomi con el mismo tiempo.
Por ejemplo, una programación de 5 momentos de 20 segundos cada uno.
Primero se fija el tiempo de byoyomi por jugada y a continuación, se muestra una nueva pantalla en la que se fija el número de momentos. El número máximo de momentos es 99.



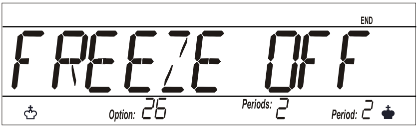

Cuando hay más de un momento de byoyomi, el DGT 3000 muestra siempre el tiempo **total** disponible. En este ejemplo de 5 momentos de 20 segundos el contador marcará 1 min 40s al comienzo del byoyomi. Cuando un jugador finaliza su turno el tiempo restante se redondea al alza al número entero más próximo de momentos de byoyomi.Cuando al jugador le quedan 10 segundos en un momento, se emitirá un sonido. En los últimos 5 segundos del periodo el reloj sonará cada segundo.
El sonido está activado por defecto en la modalidad de byoyomi pero puede desactivarse en cualquier momento.
Si un jugador llega a 0.00 en el periodo de byoyomi la pantalla muestra una bandera fija. No obstante, el byoyomi se recarga cuando el jugador finaliza su turno.La bandera desaparecerá cuando el oponente finaliza su turno.

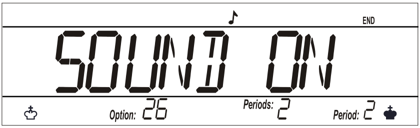
**CAN BYO**
El byoyomi canadiense suele ir precedido de un periodo de TIEMPO. El byoyomi canadiense solo puede ser configurado tras el último control de tiempo pero también puede usarse como periodo único.

El tiempo máximo de byoyomi son 9 minutos y 59 segundos. No se puede fijar el número de jugadas. Cuando un jugador realiza el número obligatorio de jugadas del periodo de byoyomi canadiense, puede recargar el tiempo presionando el botón ◀ / durante 3 segundos. A continuación podrá realizar la siguiente tanda de jugadas. Cuando un jugador llega a 0.00 en este periodo también se mostrará una bandera fija, que desaparecerá cuando el oponente finaliza su turno.

**UPCNT**
La modalidad de cuenta ascendente(Upcount) no requiere ningún ajuste. El tiempo siempre comienza en 0.00 y va avanzando.
Esta modalidad*Upcount* solo se puede configurarpara el último periodo.

**END**
Cuando ya no desee configurar más periodos, debe seleccionar **END** (FINAL) como última modalidad.Una vez confirmado el modo END,puede configurar la congelación (FREEZE) y elsonido (SOUND). Debe ajustar cada opción por separado,si desea cambiar las configuraciones activadas por defecto.




Antes de poner en marcha el reloj, la posición del pulsador señala qué lado tiene el primer turno. *El DGT 3000 considera que el jugador que tiene las piezas blancas es el que debe realizar la primera jugada.*
Los ajustes de las opciones 26-30 se guardarán, aunque el reloj se apague o se hayan extraído las pilas.

## Ejemplos de configuraciones especiales

**Armageddon**
A veces, en los torneos de ajedrezhay que forzar la victoria final tras una situación detablas entre los jugadores. Entonces se puede utilizar la modalidad conocida como «Armageddon». Con ella, las blancas reciben más tiempo que las negras pero las negras ganan si la partida finaliza en tablas.
Por ejemplo, las blancas tienen 5 minutos y las negras 4 minutos. La mayoría de las veces se emplea un incremento o un retardo de 3 segundos a partir de la jugada 60.
Sin embargo, el DGT 3000 no permite comenzar un periodo después de varias jugadas con la modalidad TIEMPOaunque sí es posible con FISCH. La solución para configurar un sistema de cronometrajeArmageddon es comenzar con un periodo FISCH con incremento de 0 segundos. Y después introducir60 como número de jugadas. En el segundo periodo el tiempo principal se fija en 0:00.00 y el incremento en 0.03 segundos. Finalmente seleccioneEND. También es posible elegir DELAY o US-DELAY para el segundo periodo.

**Temporizador (Move-timer)**
En algunos juegos, los jugadores disponen de un tiempo fijo por movimiento que se recarga después de cada jugada. Cuando un jugador llega a 0.00 puede continuar el juego. Se trata de un temporizador de jugadas (Move-timer).
Con el DGT 3000 se puede emplear este sistema en el primer periodo utilizando la modalidad byoyomi (BYO). Debe fijar el tiempo deseado por jugada y seleccionar 00 para el número de periodos de byoyomi.

## Transición entre periodos con diferentes tiempos de incremento o retardo.

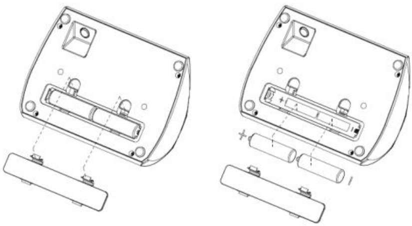
El DGT 3000 permite programar varios periodos consecutivos con diferentes tiempos de incremento o retardo.
La Federación Internacional de Ajedrez, FIDE, exige que en el sistema Fischer, el incremento de tiempo se añada en la primera jugada. Del mismo modo se añadirá para la primera jugada de cada periodo subsiguiente. Es importante, sobre todo cuando el incremento es diferente para el siguiente periodo. Una configuración frecuente es un periodo de tiempo (sin incremento por jugada) seguido de un periodo Fischer con un determinado incremento por jugada. En el momento en que se inicia el periodo Fischer se debe añadir el incrementopara el siguiente periodo a la vez que el tiempo principal.

En general, cuando comienza un nuevo periodo porque un jugador llega a cero, se añade el tiempo principal del siguiente periodo más un incremento (o retardo) por jugada equivalente a la diferencia entre losincrementos (o retardos) de los dos periodos (el nuevo y el anterior). Si el jugador con las piezas negras llega antes a 0.00 habrá que corregir el tiempo de las blancas sumando o restando la diferencia entre el nuevo y el anterior tiempo por jugada, porqueel reloj de las blancas ya tiene incorporado el tiempo de incrementoantiguo —por jugada— antes de haber comenzado su siguiente periodo.

# Pilas

El DGT 3000 funciona con dos pilas AA (cilíndricas). Las pilas se incluyen en la caja junto al reloj. Cuando se gasten estas pilas se recomienda sustituirlas por pilas alcalinas. Recomendamos retirar las pilas si no va a utilizar el reloj durante un periodo prolongado, para evitar daños provocados por la descarga de las pilas. Cuando visualice el símbolo  en la parte superior de la pantalla debe cambiar las pilas aunque puede seguir utilizandoel reloj durante algunas partidas más.

**Cómo cambiar las pilas**



Retire la tapa del compartimento de las pilas.
Retire las pilas usadas.
Coloque las pilas nuevas en el compartimento con el polo + como se indica.

Vuelva a colocar la tapa.
Deseche las pilas usadas de la manera adecuada.
No recargue las pilas si no son recargables. No use pilas recargables. No use pilas usadas y nuevas al mismo tiempo. Coloque las pilas en el compartimento de la batería con la polaridad correcta.Extraiga las pilas usadas del reloj. No provoque cortocircuitos en los polos de las pilas.

# Mantenimiento y limpieza

Su DGT 3000 es un producto duradero y de calidad. Si lo trata con el suficiente cuidado tendrá un buen rendimiento durante varios años. Para limpiar el reloj, use solo un paño suave ligeramente humedecido. No use productos de limpieza abrasivos.

# Garantía

DGT garantiza que su reloj de ajedrez digital cumple con los más altos estándares de calidad. Si su DGT 3000 —a pesar de nuestro cuidado en la elección de componentes, materiales, fabricacióny transporte— presenta, sin embargo, algún defecto durante los cinco primeros años después de la compra, debe comunicarlo a la tienda donde adquirió el producto.
Puede que le soliciten uncomprobante de compra. Cuando ocurra un problema facilite una descripción detallada de la avería, así como el número de serie del reloj.
La garantía solo es válida si el DGT 3000 ha sido utilizado de manera prudente y razonable de acuerdo al uso que se pretende. Esta garantía no aplicará en caso de un mal uso del reloj o de intentos de reparación no autorizada sin el expreso consentimiento por escrito del fabricante.

# Especificaciones técnicas

| | |
|---|---|
| Pilas: | 2 pilas AA (cilíndricas). Se recomienda el uso de pilas alcalinas. |
| Alimentación: | Si el DGT 3000 se mantiene apagado las pilas durarán aproximadamente 5 años. Se recomienda reemplazar las pilas antes de ese tiempo. La duración normal de las pilas es de unas 10000 horas. Las pilas pueden alimentar un reloj conectado a un tablero electrónico (*DGT e-Board*)durante unas 2000 horas. |
| Precisión: | Superior a 1 segundo por hora. |
| Carcasa: | Plástico ABS (acrilonitrilo butadieno estireno) |
| Pantalla: | 3.5 × 13 cm |
| Peso: | 270 gramos con 2 pilas AA |

El DGT 3000 cumple con las normativas EN 50081-1:1991 y EN 50082-1:1991.
El producto cumple con la directiva RoHS EU/2002/95/EC.

Este dispositivo lleva impreso el símbolo de reciclado. Significa que al final de la vida útil del aparato, debe reciclarlo en un punto de recogida adecuado y no tirarlo a los contenedores sin separarlo de los residuos domésticos

No apto para niños de 0-3 años.Piezaspequeñas. Riesgo de atragantamiento.

DGT cumple con la regulación alemana «*Der Grüne Punkt*»*Trademark of Duales System Deutschland GmbH*.

# Lista de opciones

| Número de opción | Modalidades de tiempo (periodos) | Configuración |
|---|---|---|
| 01 | TIME(1) | 5 min. |
| 02 | TIME(1) | 10 min. |
| 03 | TIME(1) | 25 min. |
| 04 | TIME(1) | 1 h. |
| 05 | TIME(1) | 2 h. |
| 06 | TIME(2) | 2 h. + 30 min. |
| 07 | TIME(2) | 2 h. + 1 h. |
| 0 8 | TIME(3) | 2 h. + 1 h. + 30 min. |
| 09 | TIME(3) | 2 h. + 1 h. + 1 h. |
| .10 | FISCHER(1) ❄ | 3 min. + 2 s. incremento/jugada |
| 11 | FISCHER(1) ❄ | 25 min. + 10 s. incremento/jugada |
| 12 | FISCHER(1) ❄ | 1 h. 30 min. + 30 s. incremento/jugada |
| 13 | FISCHER(2) ❄ | 1 h 30 min. + 30 min. + 30 s. incremento/jugada |
| 14 | FISCHER(3) ❄ | 1h 40 min. + 50 min. + 15 min. + 30 s incremento/jugada |
| 15 | DELAY(1) ❄ | 25 min. + 10s. añadidos |
| 16 | DELAY(1) ❄ | 1 h. 55 min. + 5 s. añadidos |
| 17 | DELAY(2) ❄ | 2 h. + 15 min. + 30 s. añadidos |
| 18 | DELAY(3) ❄ | 2 h. + 1 h + 15 m+ 30 s. añadidos |
| 19 | CAN-BY O ♪ | 1 h. + 5 min. byoyomi canadiense |
| 20 | BYO ♪ | 1 h. + 1 × 20 s. de byoyomi |
| 21 | SCRABBLE™ ♪ | 25 min. + *upcount* |
| 22 | US-DELAY(1) | 5 min. + 2 s.añadidos |
| 23 | US-DELAY(1) | 25 min. + 5 s.añadidos |
| 24 | US-DELAY(2) | 1 h. 55 min. + 60 min. + 5 s. añadidos |
| 25 | - | Uso de ordenador/Internet |
| 26 | - | Configuración manual 1 |
| 27 | - | Configuración manual 2 |
| 28 | - | Configuración manual 3 |
| 29 | - | Configuración manual 4 |
| 30 | - | Configuración manual 5 |

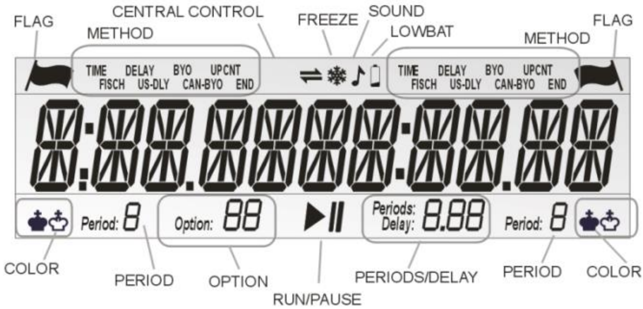
♪ El sonido está activado por defecto.

❄ La función de congelación (*Freeze*) está activada por defecto.

# Русский (RUSSIAN)

## Содержание

# DGT 3000 ДИСПЛЕЙИКНОПКИ




| ◀/ | −/♪ | ▶II/ | +/# | ▶/❄ | **ON/OFF** (bottom) |
|---|---|---|---|---|---|
| Назад<br><br>Возобновление канадского байоми | Минус<br><br>Звук вкл/выкл | Старт/ Стоп<br><br>Корректировка времени | Плюс<br><br>Количество ходов | Вперёд/или Подтвердить<br><br>Заморозка вкл/выкл | Включение/Выключение<br><br>(2x) сброс таймера |





После того, как использование продукта завершено, его запрещается выбрасывать вместе с обычным мусором, и надлежит поместить в специально для этого предназначенное место. С использованными  батарейки надлежит поступать соответствующим образом.

# ВВЕДЕНИЕ

Поздравляем с покупкой универсальных часов, которые могут быть использованы в любых стратегических играх. Посредством часов DGT3000 можно получить практически любую комбинацию контролей времени, которые используются в стратегических играх между двумя игроками. Также часы DGT3000 можно подключать к электронной доске DGT. Показания часов можно передавать на центральный компьютер турнира. Далее следует описание всех возможных методов использования часов DGT3000.

# РАЗЛИЧНЫЕ КОНТРОЛИ ВРЕМЕНИ

Во всём мире люди играют в различные интеллектуальные игры, и у каждой из этих игр есть свои традиции и предпочтения в области контроля времени на обдумывание. В играх большой продолжительности время на обдумывание часто делится на периоды. Например, игроки должны сделать минимум 40 ходов за первые 2 часа, затем минимум 20 ходов за 1 час, и, наконец, каждый игрок получает 15 минут до конца партии. Если во время одного из первых периодов у одного из игроков закончилось время на обдумывание, то на часах DGT3000 со стороны этого игрока появляется немигающее изображение флага. После этого обоим игрокам добавляется время для следующего периода, но необходимо проверить, было ли сделано требуемое количество ходов. Немигающее изображение флага исчезает через 5 минут. Если у одного из игроков в течение последнего (или единственного) периода закончилось время, то на его часах возникает мигающее изображение флага.
В большинстве используемых методов, о которых пойдёт речь ниже, игрок, чей флаг “упал”, может нажать на рычаг, после чего начинает идти время на часах партнёра. И если тот не заметил падение флага и не потребует засчитать ему выигрыш и тоже просрочит время, то на часах с обеих сторон будут стоять цифры 0.00.
Мигающее изображение флага показывает, кто из игроков первым просрочил время. В механических часах это демонстрируется флажком, который поднимается движением минутной стрелки и падает, когда та проходит нулевую отметку. Это так называемое “падение флага”, означающее просрочку времени.

## ПРОСРОЧКА ВРЕМЕНИ (TIME)

В случае, когда показания времени на часах у одного из игроков переходят на 0, это называют просрочкой времени, или гильотиной, или “suddendeath” (внезапная смерть). Игрок, чьи часы перешли на 0 при том, что он не сделал положенное количество ходов либо у него закончилось время последнего периода, считается проигравшим по времени. Таким образом в шахматах случается, что игрок, имеющий совершенно выигрышное положение при считанных секундах на часах, не имея времени на то, чтобы поставить мат или хотя бы форсировать ничью, проигрывает из-за цейтнота. Но если арбитр устанавливает, что в заключительном положении его партнёр никоим образом не может выиграть, то партия считается закончившейся вничью. Но благодаря электронным шахматным часам стало возможным, даже будучи в цейтноте, всё же успешно продолжать игру. Часы могут перед каждым ходом на некоторое время останавливаться, а также после каждого хода возможно добавление времени.

## ДОБАВЛЕНИЕ ВРЕМЕНИ ПО ФИШЕРУ

Экс-чемпион мира по шахматам Роберт Фишер ввёл в практику соревнований “добавление времени по Фишеру” (FISCH). Идея заключается в том, что после выполнения каждого хода на часах добавляется определённое время. Если игрок делает ход за меньшее количество времени, чем его добавляется, то у него на часах оказывается больше времени, чем было до совершения хода. В соответствии с правилами ФИДЕ при игре с контролем “по Фишеру” как

только у игрока, просрочившего время в последнем (или единственном) периоде, на часах появляются нули, то часы “замораживаются”, т.е. останавливаются и не могут быть приведены в действие нажатием рычага. При этом на часах со стороны игрока, допустившего просрочку, появляется изображение мигающего флага. Символ “заморозки” ❄ виден на часах сверху в течение всей партии.

## АМЕРИКАНСКАЯ ЗАДЕРЖКА

Существует также метод “задержки”. При этом часы некоторое определённое время не идут. Этот метод используется главным образом в США и поэтому называется “американская задержка”.

## ЗАДЕРЖКА ПО БРОНШТЕЙНУ

Другая форма добавочного времени – задержка по методу гроссместера Давида Бронштейна. На часах перед совершением хода добавляется определённое время, но если ход сделан быстрее (т.е. добавленное время полностью не потрачено), то на часах стоит то же время, которое было перед началом обдумывания хода. Если игрок использовал больше времени, чем было добавлено “задержкой”, то начинает идти основное время, а при обдумывании следующего хода снова добавляется “задержка”. При этом показания времени на часах ни в каком случае не могут быть больше, чем в начале игры. Преимущество этого метода по сравнению с “американской задержкой” в том, что на часах в любой момент показывается реальное количество времени, которым располагает игрок. Минус этой системы в том, что игрок не знает, использует он в данный момент основное или добавочное время. На часах DGT3000 “задержка по Бронштейну” обозначается словом ¨DELAY¨. В обоих случаях конечный результат совершенно одинаковый.

## БАЙОМИ

Этот метод называется японским словом “байоми”. В играх Го и Шодзи байоми используется после окончания основного времени.Таким образом, возможно, что у игрока А закончилось основное время, и он оставшуюся часть партии проводит на байоми, в то время как игрок Б всё ещё использует основное время. При системе байоми игрок получает определённое время на каждый ход. Если ход совершён быстрее, чем закончилось время байоми, то показания часов возвращаются к тем, которые были после предыдущего хода. Если игрок за отведённое на байоми время не успел сделать ход, то на часах DGT3000 появляется немигающее изображение флага. Если правилами разрешается, то партия после этого может продолжаться. Вновь вводится байоми, как только нажат рычаг, при этом изображение флага исчезает.
Слово “байоми” значит по-японски буквально “считать секунды”. В период байоми при использовании механических часов судья считает секунды вслух с некоторыми интервалами. Чем меньше остаётся времени, тем короче становятся эти интервалы. Последние 10 секунд чаще всего вслух отсчитывается каждая секунда. Часто используемый в Го контроль времени – 60 минут основного времени и по его окончании байоми 20 секунд на ход. Для одного из двух игроков период байоми может начаться раньше, чем для другого. Например, у белых осталось ещё 10 минут основного времени, а чёрные сделали уже много ходов на байоми. В турнирах байоми тоже часто делится на периоды. Например, 5 периодов по одной минуте. Если игрок использует на ход меньше времени, чем минута, то он так и остаётся в первом периоде. Если же он продумал над ходом дольше, то для него начинается второй период байоми. После превышения лимита времени в последнем периоде на часах появляется немигающий флаг. После этого партия может продолжаться, если правила допускают это. Как только сделан ход и нажат рычаг, часы снова начинают отсчитывать байоми. После этого изображение флага исчезает.

Часы DGT3000 всегда показывают всё оставшееся у игрока время. При 5-ти периодах  байоми (1 минута на ход) часы показывают 5 минут. И если игрок делает каждый свой ход быстрее, чем за минуту, то  каждый раз показания часов возвращаются на 5 минут. Если игрок однако истратил на ход более минуты, то после совершения хода часы покажут оставшееся количество периодов. В данном примере: начинается 1-ый из 5-ти периодов  байоми по одной минуте на ход; игрок тратит на следующий ход минуту и 10 секунд; он лишается таким образом одного периода  байоми, и после того, как он сделал ход, часы показывают 4.00.

## КАНАДСКОЕ БАЙОМИ

Недостаток описанного в предыдущем разделе примера в том, что в конце каждого периода байоми оставшееся время должно объявляться вслух. Во времена механических часов проблема решалась таким образом, что игрок мог получать дополнительное время, за которое он должен был сделать определённое количество ходов.  И если игрок за это время делал должное количество ходов, то он снова получал такое же количество времени на следующие x ходов. Так в принципе может продолжаться очень долго. Эта методика называется канадским байоми (CAN-BYO).

Обычно даётся 5 минут на 10 ходов. В Го игрок выкладывает рядом с доской 10 камней, которые он должен за 5 минут выложить на доску. После сделанного вовремя 10-го хода время на часах снова устанавливается на 5 минут. По этой методике игроки не могут накапливать время. Даже если требуемые 10 ходов сделаны за 3 минуты, на следующие 10 ходов у игрока снова будет только 5 минут. При использовании часов DGT3000 игрок получает эти 5 минут, для чего он должен сам нажать на кнопку, на которой изображён лист канадского клёна.

## UPCOUNT (СЧЁТ ВВЕРХ)

В некоторых случаях время должно считаться наоборот, то есть как бы снизу вверх. Например, в игре Scrabble™, известной в России под названием Эрудит. После того, как часы показали 0 секунд, они продолжают идти, и время начинает прибавляться. В частности, игроку могут начисляться штрафные очки за перерасходованное время.

## ЗВУК

В большинстве случаев звуковой сигнал отключён. Однако его можно в любой момент задействовать и вновь отключить прижатием на 3 секунды кнопки  **- / ♪**. Если звук включён, то за 10 секунд до конца периода или всей партии прозвучит короткий сигнал. В течение последних 5-ти секунд каждую секунду будет звучать короткий звуковой сигнал, а в течение всей последней секунды – более длинный сигнал. Если звук включён, то на дисплее сверху появится символ  ♪ .

# ИНСТРУКЦИЯ ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ

## ОПИСАНИЕ КНОПОК

| | |
|---|---|
|  | • Во время настройки  эта кнопка перемещает положение курсора налево. Если кнопка прижата дольше, чем 1 секунду, появляется функция повторения.<br>• Во время канадского байоми прижатием кнопки  с изображением канадского клёна на 3  секунды  вводится время байоми. |

| | |
|---|---|
| −/♪ | • Функция повторения: во время настройки каждым коротким нажатием на кнопку цифра меняется на единицу. Одним плотным прижатием кнопки (дольше, чем на 1 секунду) можно менять цифры быстро одну за другой без того, чтобы для каждого изменения нажимать кнопку вновь.<br>• Во время игры  можно включать и выключать звуковой сигнал прижатием кнопки на 3 секунды. |
| ▶‖/⏲ | • Включает часы, а также  ставит их  в положение “пауза”<br>• Во время приостановки часов (пауза) прижатием кнопки на 3 секунды часы приводятся в режим корректировки времени.<br>• При ручной настройке: нажатие этой кнопки подтверждает все установленные параметры. |
| +/# | • В процессе настройки эта кнопка увеличивает мигающую цифру на 1. Если эту кнопку прижать дольше, чем на  секунду, можно быстро менять цифры (функция повторения).<br>• При часах в процессе работы или в положении паузы нажатие этой кнопки показывает количество сделанных ходов. |
| ▶/❄ | • В режиме настройки курсор движется слева направо. Если прижать эту кнопку дольше, чем на секунду,  курсор будет передвигаться быстро.<br>• Перед тем, как начать игру, можно, прижав эту кнопку на 3 секунды, включить или выключить функцию заморозки. |
| **ON/OFF** (кнопка внизу часов) | • Короткое нажатие на эту кнопку включает и выключает часы.<br>• В случае, если часы включены: нажав на эту кнопку дважды, возвращаем часы к первоначально заданным параметрам. |

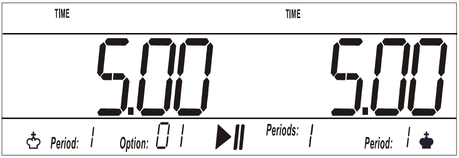
## ПЕРВОЕ ВКЛЮЧЕНИЕ

Когда часы  DGT3000 включаются первый раз, то на дисплее начинает мигать  индикация опции №1.

В этой инструкции даётся подробное описание этой опции и затем краткое описание остальных опций. Чтобы приобрести уверенность в обращении с часми  DGT3000, советуем произвести все действия, описанные в этом разделе. Когда включаются часы, которые уже были в использовании, то на них будет мигать № опции, которую употребляли при последнем использовании.

## ПОДРОБНОЕ ОПИСАНИЕ ПОЛЬЗОВАНИЯ

Чтобы обрести уверенность в обращении, здесь даётся в качестве примера описание самого простого: опция №1. Включите часы и выберите при помощи кнопки “+” или “–“ OPTION:01
Нажмите на кнопку ▶ , таким образом Вы выберете эту опцию.Номер опции мигает, и в середине дисплея внизу возникает символ паузы (▶//).



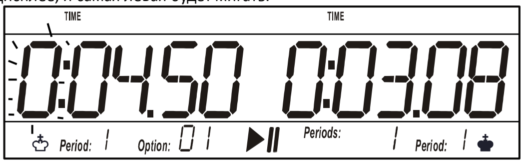

В этот момент надо при помощи рычага выбрать, с какой стороны начнёт отсчитываться время. Оно начнёт идти с той стороны рычага, которая находится выше, и это обозначается символом ♔ на этой стороне. С той стороны рычага, которая находится в нижнем положении, виден символ ♚.

Обычно функция заморозки FREEZE ❄ выключена, то есть часы могут продолжать работать и после того, как они показали нули одному из игроков. Функцию FREEZE можно включить, прижав кнопку ▶ / ❄ на 3 секунды. После того, как часы пущены, это нельзя изменить. Как только будет нажата центральная кнопка ▶|| начинает идти время с той стороны, где рычаг стоит выше, она обозначена символом белого короля, а пауза ▶// обозначается бегущим символом ▶ на дисплее. Также в то время, как часы работают, можно включать и выключать звуковой сигнал путём прижатия на 3 секунды кнопки - / ♪. Обычен для этой опции выключенный звук. Если всё же звук включён, на дисплее высвечивается символ ♪.

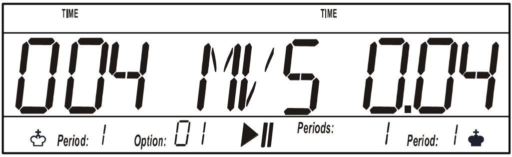
## КОРРЕКТИРОВКА ВРЕМЕНИ

Может случиться так, что во время партии необходимо прокорректировать показания времени для одного из игроков. Это может быть наложенная арбитом санкция за нарушение правил, такое может произойти и по другой причине, например, если имело место неправильное обращение с часами.

Чтобы во время игры поменять на часах время, нужно прежде всего поставить их в положение паузы коротким нажатием кнопки ▶|| . После этого надо прижать ту же кнопку ▶|| на 3 секунды и тем самым привести часы в режим коррекций. Все цифры, даже если это нули, появятся на дисплее, и самая левая будет мигать.




Кнопкой “плюс” или “минус” можно изменить мигающую цифру. Когда на дисплее появилась нужная цифра, при помощи кнопки ▶ можно выбрать следующую цифру для корректировки. Эта цифра тоже начнёт мигать, и её также можно изменить. Этот процесс можно продолжать до тех пор, пока все цифры займут нужное положение. После того, как крайняя правая цифра прокорректирована, можно прокорректировать также количество сделанных ходов. После всего этого дисплей может выглядеть примерно таким образом:




Если в то время, как часы были приостановлены, очередь хода была за белыми (то есть за тем игроком, который начинал игру), то это значит, что оба игрока сделали одинаковое количество ходов. Значит, оба числа на дисплее должны быть одинаковыми. Если же был ход чёрных, то на стороне белых число должно быть на единицу больше. При корректировке количества ходов на левой стороне будут меняться и цифры на правой стороне. Возможно, однако, менять количество ходов справа отдельно. Это бывает необходимо, если в начале игры рычаг стоял верхней стороной неправильно и символы белого и чёрного королей ♚♔ были расположены неверно. Эту ошибку можно исправить в ходе партии, прокорректировав количество ходов с правой стороны кнопкой + или –.

Будьте при этом очень осторожны! Ошибка при корректировке может привести к нежелательной ситуации.

В опциях (как, например, опция 1), в которых предусмотрен лишь один период, после подтверждения количества ходов с правой стороны кнопкой ▶|| часы возвращаются в режим паузы, после чего часы можно снова запускать. В опциях с количеством периодов большим, чем один, после того, как прокорректировано число ходов, можно также изменить и номер периода. Во время корректировки, когда часы находятся в режиме паузы, рычаг должен находиться в правильном положении. Случайное нажатие на рычаг приведёт к тому, что сторона часов белых окажется обращённой к чёрным.

**НАЖАТИЕ НА РЫЧАГ В РЕЖИМЕ ПАУЗЫ**

Иногда может произойти недоразумение, и рычаг во время паузы окажется нажат специально или по ошибке. Это может быть сделано для того, чтобы передать очередь хода. В таком случае показания часов и количества сделанных ходов должны быть приведены в соответствие с новой возникшей ситуацией. Поэтому рычаг, нажатый во время паузы, переводит часы в режим корректировки.
Если во время корректировки на рычаг (снова) нажали, то это действие изменяет количество сделанных ходов с правой стороны. Возможно, при этом будет необходимо прокорректировать количество ходов с левой стороны.

## ОПИСАНИЕ ОПЦИЙ

## ОПЦИИ TIME С ОДНИМ ПЕРИОДОМ

Во всех опциях TIME (т.е. без добавляемого времени) функции заморозки и звука выключены. Функцию заморозки можно изменить только до начала игры, функцию звукового сигнала можно изменить и при идущих часах. Как только один из игроков достигнет 0.00, на его стороне часов возникнет изображение мигающего флага. Игрок, просрочивший время, может нажать на рычаг, и часы партнёра пойдут, но когда и его часы покажут 0.00, то изображение флага на его стороне не появится.

**ОПЦИЯ 01 TIME, 5 минут каждому игроку**
У каждого игрока есть 5 минут на всю партию.

**ОПЦИЯ 02 TIME, 10 минут каждому игроку**
У каждого игрока есть 10 минут на всю партию.

**ОПЦИЯ 03 TIME, 25 минут каждому игроку**
У каждого игрока есть 25 минут на всю партию.

**ОПЦИЯ 04 TIME, 1 час каждому игроку**
У каждого игрока есть 1 час на всю партию.

**ОПЦИЯ 05 TIME, 2 часа каждому игроку**
У каждого игрока есть 2 часа на всю партию.

## ОПЦИИ TIME С БОЛЬШИМ КОЛИЧЕСТВОМ ПЕРИОДОВ

В этой опции каждому из игроков отводится определённое время на заранее определённое количество ходов. Это количество ходов нельзя запрограммировать, и только сами игроки или арбитр могут определить, сделано ли должное количество ходов после того, как в результате первого периода на часах у одного из играющих появились цифры 0.00. В тот момент, как у одного из игроков в конце первого периода на часах появились цифры 0.00, с той же стороны появляется изображение немигающего флага. После этого оба игрока получают добавочное время до конца партии. На дисплее внизу появляется надпись Period:2. В тот же момент обоим игрокам добавляется время для следующего периода. Немигающий флаг исчезает с дисплея через 5 минут. При игре с большим количеством периодов эта же процедура повторяется при переходе к каждому следующему периоду. Когда один из игроков истратит в последнем периоде всё своё время, на его часах появятся цифры 0.00 и изображение мигающего флага.

**ОПЦИЯ 06 TIME, 2 часа, затем 30 минут**
При этом каждый игрок получает 2 часа времени на заранее определённое количество ходов. После этого игроки получают 30 минут до конца партии.

**ОПЦИЯ 07 TIME, 2 часа, затем 1 час**
При этом каждый игрок получает 2 часа времени на заранее определённое количество ходов. После этого игроки получают 60 минут до конца партии.

**ОПЦИЯ 08 TIME, 2 часа, затем 1 час и затем ещё 30 минут**
При этом каждый игрок получает 2 часа времени на заранее определённое количество ходов. После этого игроки получают 1 час на заранее определённое количество ходов, а потом ещё 30 минут до конца партии.

**ОПЦИЯ 09 TIME, 2 часа, затем 1 час и затем ещё 1 час**
То же, что и опция 8 с той только разницей, что в последнем периоде игроки получают не 30 минут, а 1 час.

## ОПЦИИ ДОБАВЛЕНИЯ ПО ФИШЕРУ

В этих опциях каждый игрок получает после каждого сделанного хода определённое добавочное время. Время добавляется уже перед первым ходом. Если предусмотрено большее количество периодов, то время следующего периода добавляется обоим игрокам одновременно, как только на часах у одного из них появятся цифры 0.00. Игроки и арбитр при этом должны проконтролировать, сделано ли должное количество ходов.

Во всех контролях, предусматривающих добавление времени на каждом ходу, всегда действует функция заморозки FREEZE. Это значит, что после того, как один из игроков в последнем периоде дошёл до 0.00, часы его партнёра не будут больше идти. Для того, чтобы запустить эти часы в действие, надо отключить FREEZE.

**ОПЦИЯ 10 Фишер, 3 минуты с добавлением 2-ух секунд после каждого сделанного хода**
В опции 10 оба игрока получают перед началом игры по 3 минуты с добавлением 2-х секунд после каждого сделанного хода. Если у одного из игроков появились на часах цифры 0.00, то также появится на его стороне часов изображение мигающего флага. По-видимому, партия считается этим игроком проигранной.

**ОПЦИЯ 11 Фишер, 25 минут с добавлением 10-ти секунд после каждого сделанного хода**
В опции 11 оба игрока получают перед началом игры по 25 минут с добавлением 10-ти секунд после каждого сделанного хода.

**ОПЦИЯ 12 Фишер,1 час 30 минут с добавлением 30-ти секунд после каждого сделанного хода**
В опции 12 оба игрока получают перед началом игры по одному часу 30 минут с добавлением 10-ти секунд после каждого сделанного хода.

**ОПЦИЯ 13 Фишер, 1 час 30 минут в первом периоде и 30 минут во 2-ом периоде с добавлением 30-ти секунд после каждого сделанного хода, начиная с первого**
В опции 13 оба игрока получают перед началом игры по одному часу 30 минут (основное время на обдумывание 1-го периода) и 30 секунд после каждого сделанного хода. Как только показания часов у одного игрока дойдут до 0.00, на его часах появится также изображение немигающего флага. Игроки или арбитр должны убедиться, что должное количество ходов сделано. Оба игрока получают немедленно время (30 минут) для игры во 2-ом периоде.

**ОПЦИЯ 14 Фишер, 1 час 40 минут в первом периоде, 30 минут во 2-ом периоде и 15 минут в третьем периоде с добавлением 30-ти секунд после каждого сделанного хода, начиная с первого**
В опции 14 оба игрока получают перед началом игры по одному часу 40 минут (основное время на обдумывание 1-го периода) с добавлением 30-ти секунд после каждого сделанного хода, начиная с первого. Эта опция содержит 3 периода, во всём остальном воспроизводятся условия опции 13.

## ОПЦИИ С ЗАДЕРЖКОЙ (DELAY) ПЕРЕД КАЖДЫМ ХОДОМ.

В опциях с задержкой (называемых также по имени Давида Бронштейна) каждый игрок получает немедленно после нажатия на рычаг дополнительное время. Это время приплюсовывается также к первому ходу. Если это дополнительное время не использовано целиком, то показания часов возвращаются к тем, которые были на дисплее до включения часов. Этот метод похож на метод Фишера с той разницей, что игрок не может накапливать время, делая ходы быстро, что возможно в методе Фишера. Если игра состоит из количества периодов большего, чем 1, то время для следующего периода добавляется обоим игрокам одновременно, как только один из них достигнет показаний 0.00. Игроки или арбитр должны убедиться, что должное количество ходов сделано. Также и при методе задержки функция FREEZE выключена. По эффективности этот метод идентичен с методом “американской задержки , но есть некоторая разница в той информации, которая видна на часах.

**ОПЦИЯ 15 25 минут на партию, ЗАДЕРЖКА 10 секунд перед каждым ходом**
В опции 15 оба игрока получают перед началом партии на всю игру по 25 минут (основное время) + 10 секунд задержки перед каждым ходом.

**ОПЦИЯ 16 1час и 55 минут на партию, ЗАДЕРЖКА 5 секунд перед каждым ходом**
В опции 16 оба игрока получают перед началом партии на всю игру по 1-му часу и 55 минут (основное время) + 5 секунд задержки перед каждым ходом.

**ОПЦИЯ 17 2 часа на 1-ый период, затем 15 минут до конца партии, ЗАДЕРЖКА 30 секунд перед каждым ходом, начиная с первого**
В опции 17 оба игрока получают перед началом игры по 2 часа (основное время первого периода) с 30-тисекундной задержкой. Как только на часах у одного из игроков появятся цифры 0.00, обоим игрокам будет добавлено по 30 минут, а также на часах у игрока, который первым достиг отметки 0.00, появится изображение немигающего флага. Игроки или арбитр должны убедиться, что должное количество ходов сделано.

**ОПЦИЯ 18 2 часа на 1-ый период, 1 час на 2-ой период, затем 15 минут до конца партии, ЗАДЕРЖКА 30 секунд перед каждым ходом, начиная с первого**
В этой опции у обоих игроков в начале партии по 2 часа (основное время 1-ого периода) и 30 секунд задержки перед каждым ходом. Эти 30 секунд высвечены на часах до начала партии.

## ИГРА БЕЗ ЗАДЕРЖКИ С ВОЗОБНОВЛЯЮЩИМСЯ КАНАДСКИМ БАЙОМИ

**ОПЦИЯ 19 1 час на всю партию с канадским байоми 5 минут**
Оба игрока получают сначала по часу на всю игру. Как только у одного игрока часы показывают 0.00, этому игроку (только ему!) добавляется 5 минут.Таким образом этот игрок находится во 2-ом периоде (CAN-BYO), в то время как его партнёр – ещё в 1-ом периоде. (TIME) Во 2-ом периоде требуется за добавленные минуты сделать определённое количество ходов, после чего снова будет добавлено время. Обусловленное количество ходов не может быть запрограммировано на часах. В игре Го игроки кладут нужное количество камней рядом с доской и после того, как все эти камни выставлены на доску, снова производят добавление времени.Это добавление времени производится игроком при своей очереди хода (поднятый рычаг) посредством прижатия на 3 секунды кнопки /reload. Эта процедура может быть повторена, когда сделана следующая серия ходов. Когда в период байоми часы показывают 0.00, на этой стороне часов появляется изображение немигающего флага. При этой опции возможно, что и после того, как часы показали 0.00, игра может быть продолжена. Обычно звуковой сигнал включён.

В опциях 19, 20 и 21 может быть так, что игроки находятся в разных периодах. Это надо учитывать в случае необходимости произвести корректировку времени. В то время как в других случаях номер периода может быть изменён только идентично для обоих игроков, в данных опциях его надо менять для каждого игрока по отдельности.

## TIME (игра без добавления времени) С ПОСЛЕДУЮЩИМ БАЙОМИ

**ОПЦИЯ 20 1 час на всю партию с последующим байоми 20 секунд на ход**
Оба игрока получают по часу на всю партию (time). Как только на часах у одного из играющих появятся цифры 0.00, у этого игрока (только у него) начнётся период байоми 20 секунд на ход. Таким образом этот игрок находится во 2-ом периоде (байоми), в то время как его партнёр всё

ещё использует время первого периода. В периоде байоми игрок должен за 20 секунд сделать ход, после этого он получает снова 20 секунд для следующего хода.
Если во время периода байоми на часах появятся цифры 0.00, то в этом сдучае появится изображение немигающего флага. Если игрок, находясь на байоми, не уложится в отведённое для хода время, то при игре в шахматы фиксируется просрочка времени, а в Го, возможно, есть и другие правила (например, пропуск очереди хода), но так как часы не “знают”, для какой игры их используют, то они продолжают работать, то есть на часах появляется изображение немигающего флага, цифры 0.00, но если нажать на рычаг, то часы будут работать дальше в обычном режиме.
Обычно в этой опции звуковой сигнал включён.

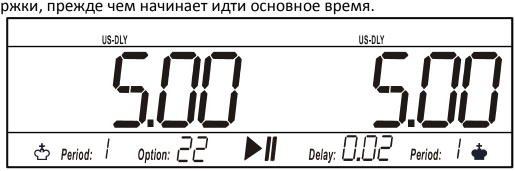
## Scrabble™ (ЭРУДИТ)

**ОПЦИЯ 21 Scrabble™ 25 минут на игру (time) с последующим обратным счётом времени**
На часах у обоих игроков в начале игры по 25 минут без добавления или задержки. Когда у одного из игроков на часах возникнут цифры 0.00, то на его часах появится изображение немигающего флага, но при этом его часы продолжают идти и считают время как бы наоборот. Это начисленное время используется в игре Scrabble для начисления штрафных очков. Обычно в этой опции звуковой сигнал включён.

## АМЕРИКАНСКАЯ ЗАДЕРЖКА (US DELAY)

В опции “американская задержка” время этой задержки показывается на дисплее отдельно от основного времени. На часах у игрока, чья очередь хода, основное время приостанавливается, и время задержки начинает идти. Как только показания задержки доходят до нуля, начинает идти основное время. Результат совершенно идентичен задержке по Бронштейну, но отображается несколько по-другому на дисплее. Как только и основное время придёт к показателям 0.00, на дисплее возникает изображение мигающего флага
Функция заморозки в этой опции обычно выключена.

**ОПЦИЯ 22 Американская задержка, 5 минут на всю партию и задержка 2 секунды перед каждым ходом**
В этой опции у обоих игроков на часах по 5 минут, и внизу справа обозначена задержка DELAY:0.02. Как только часы пущены, задержка доходит до 0.00 прежде, чем начинает отсчитываться основное время. И постоянно, как только рычаг часов нажат, отсчитываются 2 секунды задержки, прежде чем начинает идти основное время.




**ОПЦИЯ 23 Американская задержка, 25 минут на всю партию и задержка 5 секунд перед каждым ходом**
В этой опции у обоих игроков на часах по 25 минут, и внизу обозначена задержка DELAY:0.05. Как только часы пущены, задержка доходит до 0.00 прежде, чем начинает отсчитываться основное время. И постоянно, как только рычаг часов нажат, отсчитываются 5 секунд задержки, прежде чем начинает идти основное время.

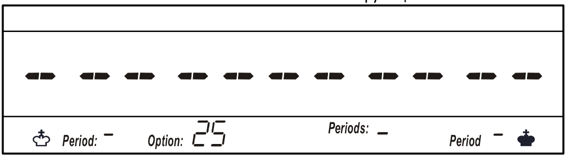
**ОПЦИЯ 24 Американская задержка, 1 час 55 минут, затем 1 час и задержка 5 секунд перед каждым ходом**

В этой опции у обоих игроков на часах по 1.55.00, и внизу обозначена задержка DELAY:0.05. Как только часы пущены, задержка доходит до 0.00 прежде, чем начинает отсчитываться основное время. И постоянно, как только рычаг часов нажат, отсчитываются 5 секунд задержки, прежде чем начинает идти основное время.

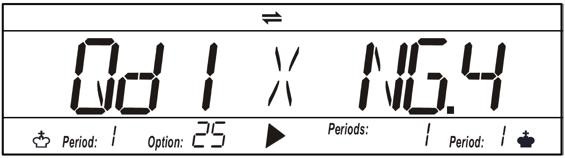
## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОМПЬЮТЕРА/ИНТЕРНЕТА

### ОПЦИЯ 25 ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОМПЬЮТЕРА/ИНТЕРНЕТА

Эта опция может быть использована, если Вы присоединили часы DGT 3000 к электронной доске DGT. При этом часы могут работать в сочетании с компьютерной шахматной программой. При этом кнопки часов DGT 3000 не имеют своих обычных функций.




В этой опции часы показывают, какие ходы делает программа. Например, если программа делает ход Фd1:g4 (коня), то на часах воникает изображение:

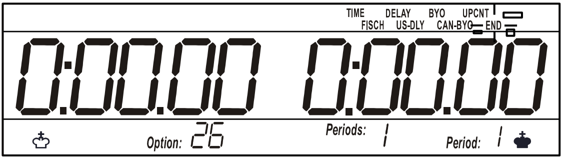



Если часы действительно присоединены к компьютеру, то на дисплее сверху появляется символ ⇌

## ОПЦИИ РУЧНОЙ НАСТРОЙКИ

### ОПЦИИ 26-30

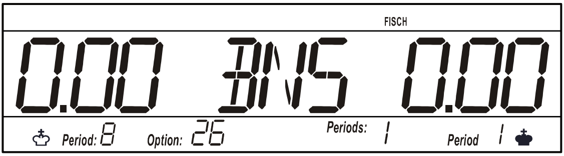
Существуют 5 опций, в которых можно предусмотреть 4 различных периода в самых разных сочетаниях. Только после обратного отсчёта времени и обоих вариантов байоми невозможен никакой другой период. Если опция 26 выбрана впервые и подтверждена символом ▶, то на дисплее появляется:



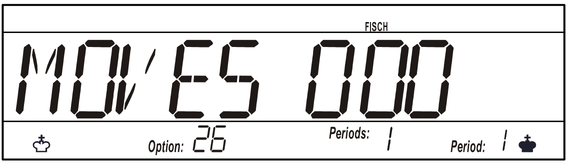

Все цифры времени стоят на нуле, и мигает ¨END¨ .
Прежде всего надо при помощи кнопок “**+**” и “**-**” выбрать метод. Когда выбранный метод начинает мигать, надо его подтвердить кнопкой ▶.
После этого выставляется (основное) время для первого периода для обоих игроков. Эти параметры могут для каждого из играющих различаться.

**TIME**
В методике TIME (время на всю игру без добавления) никакие дополнительные настройки не требуются.
В других методиках надо ввести ещё дополнительные параметры.

**FISCH, DELAY, US-DELAY**
Если, к примеру, выбрана методика FISCH, то после того, как введено основное время, на дисплее появляется:




После этого вводится добавляемое время. Кнопками “**+**“ и “**-**“
можно менять цифры, а кнопкой с символом ▶выбирается следующая цифра.
В режиме добавления по Фишеру и только в этом режиме можно ввести количество ходов. Если это число 000, то следующий период начнётся тогда, когда у одного из игроков на часах появились цифры 0.00, после чего обоим игрокам одновременно добавляется основное время для обдумывания.



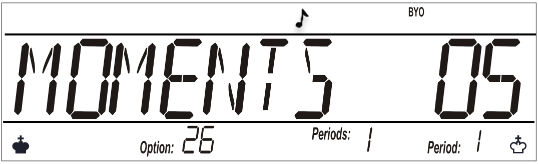

Если введено число большее, чем 000, то время для следующего периода добавляется игрокам по отдельности, это происходит в тот момент, когда исполнено должное количество ходов. К примеру, если введено число 040, то белым, т.е. игроку, который первым сделал 40 ходов, добавляется основное время для следующего периода. Когда чёрные в свою очередь исполняют свой 40-ой ход, им тоже прибавляется время для следующего периода.

**Внимание!** Если часы запрограммированы так, что время добавляется после выполнения определённого количества ходов, очень важно, чтобы игроки обращались с часами аккуратно! Часы реагируют не на количество реально сделанных ходов, а на количество нажатий на рычаг! Только в режиме Фишера возможно запрограммировать переход к следующему периоду после определённого количества сделанных ходов. После этого может следовать период, основанный на других параметрах. Если за этим периодом следует ещё один, то переход к нему возможен только тогда, когда показания часов у одного из игроков будут 0.00.

Установка периода с задержкой по Бронштейну или с американской задержкой происходит одинаковым образом. Буквы DLY высвечиваются в середине дисплея, после чего время задержки может быть введено. При этом функция количества сделанных ходов не может быть использована.

**БАЙОМИ**

Обычно байоми начинается после периода “TIME”, т.е. периода без добавления времени до или после сделанного хода. Байоми является обычно последним периодом игры, но может быть введено и с самого начала игры. В период байоми время даётся игроку на каждый ход. В турнирных партиях часто практикуется несколько периодов байоми с одним и тем же временем байоми. Например, 5 периодов байоми, в каждом по 20 секунд на ход. Сперва надо запрограммировать время байоми, а затем – количество периодов, которое не может превышать 99.




При количестве периодов байоми большем, чем один, на дисплее показывается всё имеющееся в распоряжении время. Например, при переходе на 5 перидов байоми по 20 секунд каждый на часах видим 5x20 секунд =1минута 40 секунд. Как только игрок совершает ход, показания времени на его часах возвращаются к тем, которые были при начале обдумывания хода. Каждый раз, когда до конца периода байоми остаётся 10 секунд., звучит короткий звуковой сигнал, и последние 5 секунд звук производится каждую секунду.

Когда часы одного из игроков покажут 0.00, появится изображение немигающего флага. После того, как этот игрок делает свой ход и переводит часы, они снова показывают время байоми, а после ответного хода партнёра изображение флага исчезает.

**CAN BYO (КАНАДСКОЕ БАЙОМИ)**

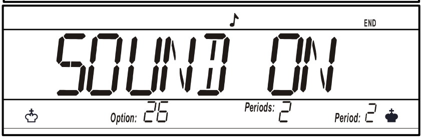
Обычно канадское байоми следует за периодом TIME (период без добавления времени). Канадское байоми является всегда последним периодом, но может также быть запрограммировано в качестве единственного периода. Максимальное время – 9 минут 59 секунд на период. При этом не может ограничиваться количество ходов. Когда игрок сделал необходимое количество ходов, он может снова ввести байоми, прижав кнопку ◀ / на 3 секунды.

После этого делается следующая серия ходов. Также, когда в режиме  канадского байоми часы пришли к показаниям нулей, возможно снова загрузить время. Если часы показывают 0.00, появляется изображение немигающего флага. Оно исчезает, когда игрок, со стороны которого оно возникло, снова получает очередь хода, то есть когда другой игрок нажмёт на рычаг.

**UPCNT (ОБРАТНЫЙ ОТСЧЁТ ВРЕМЕНИ)**
В этом методе нет вариантов установок. Показания часов начинаются всегда с 0.00 и двигаются в сторону увеличения.

**END**
Если Вы не хотоите ввести большее количество периодов, выберите методику END. После этого можно включить или выключить заморозку и звуковой сигнал.  Эти параметры сохраняются в памяти часов, если часы выключены.




В этот момент можно ещё выбрать, с какой стороны находятся белые и чёрные. **Часы  DGT 3000 исходят из того, что игрок, имеющий белые, делает первый ход.**
Параметры опций 26-30 сохраняются и после выключения часов, и после того, как удалены или заменены батарейки.

## ПРИМЕРЫ НЕОБЫЧНЫХ ПАРАМЕТРОВ

**АРМАГЕДДОН**
Иногда в шахматных турнирах в случае равенства результатов должна быть сыграна решающая партия для определения победителя. При этом может применяться метод так называемого “Армагеддона”. Белые получают больше времени, но для чёрных ничейный результат равнозначен победе.Например, белые получают 5 минут, а чёрные – 4 минуты. В большинстве случаев оба игрока получают дополнительно 3 секунды на ход после того, как сделано 60 ходов. Часы  DGT 3000 не предоставляют  возможность  после периода TIME (т.е. после периода без добавления времени) начать новый период после определённого количества ходов, но это возможно, если первый период проводился с добавлением времени по Фишеру. Поэтому надо в этом случае проводить первый период по методике Фишера с добавлением 0.00 с количеством ходов – 60. А во 2-ом периоде игроки получают основное время 0.00 с добавлением 0.03 после каждого сделанного хода. После этого вводится END.
Также возможно для 2-ого периода использовать метод простой или американской задержки.

## MOVE-TIMER

Существует и такая форма контроля времени, при которой каждый ход должен быть сделан за определённое время. Всё же должна быть возможность для продолжения игры в случае, если часы у одного из игроков показывают 0.00. Эта форма контроля называется move-timer и для неё используется режим байоми. Этот режим в данном случае должен быть введён с начала партии. Как только ход сделан и рычаг нажат, на часах появляется определённое на ход время, даже если часы пришли к показаниям 0.00.

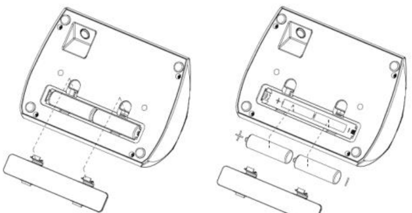
## ПЕРЕХОД НА СЛЕДУЮЩИЙ ПЕРИОД С ДРУГИМ ДОБАВЛЕНИЕМ ИЛИ С ДРУГОЙ ЗАДЕРЖКОЙ.

У часов DGT 3000 есть также возможность программировать переходы на периоды, в которых будет другое добавление времени или другая задержка.
ФИДЕ предписывает, что при игре с добавлением добавочное время приплюсовывается, начиная с первого хода, это относится и к первому ходу нового периода. Если в первом периоде не было добавления (time), но во втором периоде игра идёт с добавлением, то помимо нового основного времени немедленно приплюсовывается и добавляемое время.
Ещё одно дополнение: в случае, если в первом периоде было добавление, а в новом периоде добавление другое, и если новый период начинается после того, как предыдущий период закончился цифрами 0.00 у одного из игроков, то в этом случае обоим игрокам на часах приплюсовывается время нового периода с учётом разницы между добавляемым временем в предыдущем и следующим периодами. Если нули появились на часах у играющего чёрными, то время белых тоже корректируется с учётом этой разницы.

# БАТАРЕЙКИ

Часы DGT 3000 работают на двух батарейках AA (penlight LR6), которые приданы к часам. Мы советуем при необходимости использовать для замены алкалиновые батарейки. Если Вы знаете, что часы долго не будут использоваться, то советуем батарейки вынуть, чтобы не допустить ущерб от протекших батареек. Если на часах появляеся изображение почти пустой батарейки , это значит, что батарейки вскоре должны быть заменены. Но в момент, когда этот символ возник на часах, есть ещё достаточно энергии для того, чтобы закончить партию.

**ЗАМЕНА БАТАРЕЕК**



Снимите крышечку и выньте батарейки.
Вставьте новые батарейки сторонами “+“ так, как указано. Вставьте крышечку на место.
Использованные батарейки нельзя выбрасывать в обычный мусор. Пользуйтесь специально для этого предназначенными местами.

Незаряжаемые  батарейки не могут быть перезаряжены; заряжаемые  батарейки нельзя заряжать детям без присмотра; нельзя использовать новые батарейки вместе с уже бывшими в употреблении; батарейки надо вставлять точно по указанной полярности; разряженные батарейки необходимо вовремя удалять.

## ОБРАЩЕНИЕ С ЧАСАМИ И ЧИСТКА

Часы DGT 3000 дорогостоящий продукт. При аккуратном обращении Вы можете получать от них удовольствие в течение многих лет. Для протирки используйте чуть влажную тряпочку, не употребляйте едкие средства чистки.

## ГАРАНТИИ

Фирма DGT гарантирует соответствие шахматных часов строгим требованиям к качеству. Если же купленный Вами экземпляр несмотря на всю тщательность с нашей стороны в течение 5-х лет обнаруживает какой-либо дефект, то Вы можете обратиться к продавцу этого товара. Тот должен принять соответствующие меры.
В случае жалоб обратитесь туда, где Вы покупали этот продукт.. Позаботьтесь о том, чтобы иметь при себе чек на эту покупку.. Опишите по возможности подробно возникшие проблемы и укажите серийный номер Ваших часов.
Для того, чтобы произвести гарнтийный ремонт, нужно, чтобы Ваше обращение с часами было аккуратным и они использовались только по их прямому назначению. Гарантия будет недействительной, если Вы пытались их починить сами без письменного на то разрешения от производителя или же сами нанесли им какое-либо повреждение.

## ТЕХНИЧЕСКИЕ СПЕЦИФИКАЦИИ

| | |
|---|---|
| Батарейки: | две батарейки AA (penlight), алкалиновые батарейки рекомендуются. |
| Разряжение батареек: | Если часы  DGT 3000 выключены, то разрядка батареек происходит столь медленно, что стандартные алкалиновые батарейки могут находиться внутри и обеспечивать работу аппарата примерно 5 лет, но всё же советуем заменить их раньше. При нормальном использовании батарейки могут служить бессменно примерно 10000 часов. Если часы присоединены к электронной DGT-доске, то батарейки обеспечивают приборы энергией приблизительно 2000 часов. |
| Отклонение: | часов от точного хода – менее одной секунды в час. |
| Корпус: | сделан из материала ABS |
| Дисплей: | 3,6 x 12,2 см. |
| Вес: | 250 грамм с двумя батарейками AA (LR6) |

Часы DGT 3000 соответствуют нормам
EN 50081-1:1991 и EN 50082-1:1991
Часы DGT 3000 удовлетворяют норме RoHS EU/2002/95/EC.
Аппарат маркирован символом WEEE (waste electrical and electronic equipment). Это означает, что аппарат после того, как его использование совершенно завершено, должен быть сдан в предназначенный для него специализированный пункт, но не выкинут в обычный мусор.

Аппарат должен быть недоступен для детей в возрасте до 3-х лет.

DGT следует предписаниям “Der Gruene Punkt”. Это зарегистрированная торговая марка Duales System Deutschland

# СПИСОК ОПЦИЙ

| № опции | периодыиметод | контроль |
|---|---|---|
| 01 | TIME(1) | 5 минут |
| 02 | TIME(1) | 10 минут |
| 03 | TIME(1) | 25 минут |
| 04 | TIME(1) | 1 час |
| 05 | TIME(1) | 2 часа |
| 06 | TIME(2) | 2 часа + 30 минут |
| 07 | TIME(2) | 2 часа + 1 час |
| 08 | TIME(3) | 2 часа + 1 час + 30 минут |
| 09 | TIME(3) | 2 часа + 1 час + 1 час |
| 10 | FISCHER(1) ❄ | 3 минуты + 2 секундыдобавлениепослекаждогохода |
| 11 | FISCHER(1) ❄ | 25 минут + 10 секунд добавление после каждого хода |
| 12 | FISCHER(1) ❄ | 1 час 30 минут + 30 секунд добавление после каждого хода |
| 13 | FISCHER(2) ❄ | 1 час 30 минут + 30 мин. + 30 сек. добавление после каждого |
| 14 | FISCHER(3) ❄ | 1 час 40 мин. + 50 мин. + 15 мин. + 30 сек. добавление после каждого хода |
| 15 | DELAY(1) ❄ | 25 минут + 10 секунд задержка перед каждым ходом |
| 16 | DELAY(1) ❄ | 1 час 55 минут + 5 секунд задержка перед каждым ходом |
| 17 | DELAY(2) ❄ | 2 часа + 15 минут + 30 секунд задержка перед каждым ходом |
| 18 | DELAY(3) ❄ | 2 часа + 1 час + 15 мин.+ 30 сек. задержка перед каждым ходом |
| 19 | CAN-BYO ♪ | 1 час + 5 минут канадское байоми |
| 20 | BYO ♪ | 1 час + 1x20 секунд байоми |
| 21 | SCRABBLE™ ♪ | 25 минут + обратный счёт времени |
| 22 | US-DELAY(1) | 5 минут + 2 секунды задержка перед каждым ходом |
| 23 | US-DELAY(1) | 25 минут + 5 секунд задержка перед каждым ходом |
| 24 | US-DELAY(2) | 1 час 55 мин. + 60 мин. + 5 сек. задержкапередкаждымходом |
| 25 | - | Подключениеккомпьютеру/Интернету |
| 26 | - | Manual Set 1 |
| 27 | - | Manual Set 2 |
| 28 | - | Manual Set 3 |
| 29 | - | Manual Set 4 |
| 30 | - | Manual Set 5 |

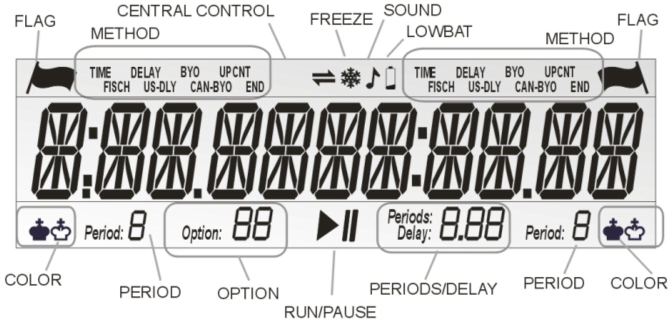
♪ Включение/выключениезвуковогосигнала Sound

❄ Включение/выключениезаморозки

# NEDERLANDS

**Inhoudsopgave**

# DGT 3000 Display en knoppen




## Knoppen

| ◀/ | − / ♪ | ▶II/ | +/# | ▶ / ❄ | **ON/OFF** (onderzijde) |
|---|---|---|---|---|---|
| Terug<br><br>Herlaad Can-Byo | Verlaag cijfer<br><br>Geluid aan/uit | Start/Stop<br><br>Tijdcor-rectie | Verhoog cijfer<br><br>Aantal zetten | Volgende/ OK<br><br>Freeze (blokkeren) aan/uit | Schakel klok in of uit<br><br>(2x) Herstart de klok |

We hebben ons geen moeite bespaard om te verzekeren dat de informatie in deze handleiding correct is en volledig. Wij accepteren geen verantwoordelijkheid voor mogelijke fouten of onvolledigheden. We behouden ons het recht voor om specificaties in hardware en software die in deze handleiding zijn beschreven zonder vooraankondiging te wijzigen. Deze handleiding of onderdeel daarvan, mag in geen enkele vorm en op geen enkele wijze worden gereproduceerd, uitgezonden of vertaald zonder schriftelijke toestemming van DGT.

Aan het eind van gebruik moet het product gescheiden worden verwijderd op een daarvoor geschikt afvalpunt. Dit product mag niet in de huishoudelijke afvalstroom terechtkomen. Batterijen moeten altijd worden gerecycled of naar een apart inzamelpunt worden gebracht.

# Inleiding

Gefeliciteerd met de aankoop van één van de meest veelzijdige klokken voor strategie spellen met 2 spelers. De DGT 3000 kan vrijwel elke combinatie maken van alle bekende methodes om de tijd te verdelen tussen 2 spelers. Bovendien kan de DGT 3000 worden aangesloten op een DGT e-Bord. De klok kan dan de weergegeven tijden doorgeven aan een centraal toernooisysteem, maar kan ook dienen als display om de tijd en de zetten weer te geven. Hieronder volgt een beschrijving van alle methodes die met de DGT 3000 gebruikt kunnen worden.

# Tijdmeetmethodes

Er worden in de wereld veel soorten denksporten bedreven die ieder hun eigen voorkeur voor de indeling van de bedenktijd voor de spelers hebben.

Bij langere partijen wordt de tijd vaak verdeeld in meerdere perioden. De spelers moeten bijvoorbeeld minimaal 40 zetten uitvoeren in de eerste 2 uur, dan minimaal 20 zetten in het daaropvolgende uur, en op het laatst zijn er nog 15 minuten per speler om de partij af te maken.

Wanneer een speler geen tijd meer over heeft in een periode die niet de laatste periode is, dan toont de DGT 3000 een constante vlag aan de zijde van deze speler. De tijd voor de volgende periode wordt dan voor beide spelers bijgeteld, en er moet worden gecontroleerd of het vereiste aantal zetten is gespeeld. Een niet knipperende vlag verdwijnt na 5 minuten weer. Wanneer een speler aan het eind van de laatste, of enige periode, geen tijd meer over heeft dan laat de DGT 3000 een knipperende vlag zien aan de zijde van deze speler.

Bij de meeste methodes die hieronder worden genoemd, kan de speler van wie de vlag is gevallen zich toch afmelden door op de hefboom van de klok te drukken. De tijd van de andere speler gaat dan aflopen. Wanneer deze speler zijn overwinning niet op tijd claimt en de klok stopt, kan het gebeuren dat er aan beide zijden 0.00 op de klok staat. Aan de knipperende vlag is te zien wie er als eerste alle tijd opgebruikt heeft. Bij analoge klokken wordt dit aangegeven door een vlaggetje dat door de grote wijzer eerst wordt opgetild en dan naar beneden valt als de wijzer gepasseerd is. Dit is het zogenaamde vallen van de vlag, dan is de beschikbare tijd verstreken.

## Time

De methode waarbij de tijd van een speler in één periode naar 0 afloopt wordt TIME, “Guillotine”, of “Sudden Death” genoemd. Een speler van wie de klok op 0 komt te staan terwijl hij niet het vereiste aantal zetten heeft gespeeld, of wanneer de laatste periode is beëindigd, heeft dan verloren op tijd.

Bij schaken zou het kunnen voorkomen dat een speler op het eind een vrijwel zekere winnende positie heeft. Wanneer deze speler nog maar enkele seconden tijd over heeft, zal hij niet voldoende tijd overhouden om de partij winnend of met een remise af te sluiten en zal hij uiteindelijk verliezen door tijdnood. Wanneer een arbiter vaststelt dat de speler met nog voldoende tijd op zijn klok onmogelijk kan winnen, zal de partij door de arbiter tot een remise worden verklaard.

Dankzij de komst van de digitale schaakklokken zijn er nu methodes om de partij met nog weinig tijd over, toch uit te kunnen spelen. De klok kan een tijdje stil blijven staan bij elke zet, of er kan na elke zet een bepaalde tijd bijgeteld worden.

## Fischer Bonus

Ex-wereldkampioen Bobby Fischer heeft zijn naam verbonden aan de “Fischer Bonus” tijd (FISCH). Met deze methode wordt na het uitvoeren van elke zet een bepaalde tijd bijgeteld. Wanneer spelers binnen de ingestelde bonustijd een zet uitvoeren kan de tijd op de klok na de zet hoger uitvallen dan aan het begin van de zet. De regels van de internationale schaakbond FIDE schrijven voor dat bij de Fischer methode de klok niet meer bediend kan worden wanneer een speler in de laatste of enige

periode door nul gaat. Nadat aan één zijde een knipperende vlag getoond wordt, "bevriest" de klok. Het FREEZE symbool ❄ boven in de klok geeft dit gedurende de gehele partij aan.

## US Delay

Een andere methode is de "DELAY" (vertraging) methode. Hier blijft de klok een bepaalde tijd stil staan, voordat de tijd af gaat lopen. Deze methode wordt meestal in de Verenigde Staten Van Amerika gebruikt en wordt daarom "US Delay" (US-DLY) genoemd.

## Delay

De delay tijd kan ook voorafgaand aan elke zet bij de tijd worden opgeteld, waarna de klok onmiddellijk gaat lopen. Deze methode wordt "Bronstein" delay genoemd naar grootmeester David Bronstein. Wanneer de speler binnen de delaytijd zijn zet afrondt, dan toont de klok weer dezelfde tijd als aan het begin van de zet. Wanneer de speler meer tijd nodig heeft voor zijn zet dan de delay tijd, dan wordt de delay tijd na het uitvoeren van de zet weer bijgeteld voor de volgende zet. Met deze methode kan de tijd op de klok na een zet nooit hoger worden dan voor de zet. Voordeel van deze methode boven US Delay is dat de klok altijd de tijd weergeeft die de speler werkelijk nog tot zijn beschikking heeft. Nadeel is dat spelers geen directe informatie krijgen of ze nog in de delay tijd per zet zitten. Deze methode wordt op de DGT 3000 aangegeven als DELAY

Het uiteindelijke resultaat van beide delay methodes is exact het zelfde.

## Byo-yomi

Deze methode wordt ook wel Japans Byo-yomi genoemd.

Bij de spellen Go en Shogi is het gebruikelijk na een periode TIME de tijdmethode byo-yomi toe te passen.

Na een bepaalde hoeveelheid tijd voor elke speler gaat de byo-yomi periode in. In de eerste periode hoeft de speler in het algemeen niet een vastgesteld aantal zetten gespeeld te hebben. Het is bij deze methode goed mogelijk dat speler A in de byo-yomi periode zit terwijl speler B nog meerdere zetten in de eerste periode kan spelen.

In de byo-yomi periode krijgt een speler een bepaalde tijd per zet toegewezen. Wanneer hij binnen deze tijd de beurt beëindigt, wordt de tijd terug gezet op dezelfde waarde als aan het begin van de zet. Wanneer de speler zijn beurt niet heeft afgemeld binnen deze tijd, zal de DGT 3000 een constante vlag tonen aan de zijde van deze speler. Wanneer de regels van het spel het toelaten, kan deze speler wel verder spelen. De byo-yomi tijd wordt weer bijgeladen, zodra de tegenspeler zich heeft afgemeld en de vlag verdwijnt dan.

Byo-yomi betekent in het Japans letterlijk "het tellen van de seconden".

In de byo-yomi periode wordt de tijd met intervallen hardop afgeteld door een tijdwaarnemer. Hoe minder tijd er voor de speler overblijft, hoe kleiner het interval wordt. In de laatste 10 seconden wordt meestal elke seconde genoemd.

Een gebruikelijk instelling bij Go is bijvoorbeeld 60 minuten TIME gevolgd door 20 seconden byo-yomi. De byo-yomi periode kan voor de ene speler in veel eerder beginnen dan voor de andere. Wit zou bijvoorbeeld nog 10 minuten in de eerste periode over kunnen hebben, terwijl zwart al meerdere zetten in de tweede (byo-yomi) periode zit.

In toernooien wordt de byo-yomi tijd vaak in meerdere perioden verdeeld. Bijvoorbeeld in5 perioden van 1 minuut. Wanneer een speler minder tijd voor zijn zet gebruikt dan de byo-yomi tijd, dan blijft hij in de zelfde periode. Wanneer hij meer tijd nodig heeft dan de byo-yomi tijd dan zal hij naar een volgende periode gaan. Wanneer hij in de laatste periode geen tijd meer over heeft dan wordt een constante vlag getoond. De klok zal de byo-yomi tijd wel weer bijladen wanneer deze speler zich afmeldt. De vlag verdwijnt dan.

De DGT 3000 laat altijd de totale tijd zien die een speler nog over heeft. Bij 5 perioden van ieder 1 minuut toont de klok 5 minuten.

Wanneer de speler in één beurt minder tijd gebruikt dan de byo-yomi tijd (hier 1 minuut) wordt de tijd weer teruggezet (hier op 5 minuten).Denkt de speler echter langer dan 1 minuut na voor een zet dan zal de klok na het beëindigen van de zet het hoogste gehele aantal periodetijden aangeven die nog over zijn. In dit voorbeeld: de speler begint zijn beurt met nog 5 perioden van 1 minuut, de klok geeft dan 5.00 aan. Hij denkt vervolgens 1 minuut en 10 seconden, hij verliest hierdoor 1 periode tijd, en de klok komt aan het eind van zijn beurt op 4.00 te staan.

### Canadees Byo-yomi

Het nadeel van voorgaande methode is dat aan het eind van elke periode de tijd hardop afgeteld dient te worden. In de tijd van analoge klokken heeft men dit opgevangen door extra tijd toe te kennen voor een bepaald aantal (x) zetten. Wanneer een speler binnen deze extra tijd het vereiste aantal zetten heeft gespeeld, dan krijgt hij deze hoeveelheid tijd er weer bij voor de volgende x zetten. Dit kan in principe oneindig vaak herhaald worden. Deze methode wordt Canadees Byo-yomi (CAN-BYO) genoemd.

Gebruikelijk is om 5 minuten extra tijd te krijgen voor 10 zetten. Go spelers leggen dan 10 stenen apart die dan binnen deze 5 minuten gespeeld moeten worden. Na de 10e zet binnen de tijd wordt de tijd opnieuw op 5 minuten gezet. In deze methode kunnen de spelers geen tijd opsparen. Ook wanneer de speler na 3 minuten al het vereiste aantal zetten heeft gespeeld krijgt hij weer 5 minuten voor de volgende serie.

Met een DGT 3000 dient de speler zelf zijn tijd na het bereiken van het vereiste aantal zetten binnen de tijd “bij te laden” door op een knop op de klok te drukken.

### Upcount

In sommige tijdwaarnemingsmethodes moet de tijd omhoog worden geteld. Bijvoorbeeld bij Scrabble™. Na het bereiken van 0 seconden voor een speler zal de klok verder lopen terwijl de tijd omhoog wordt geteld. De speler krijgt dan bijvoorbeeld een aantal strafpunten per tijdseenheid die hij of zij te veel heeft gebruikt.

### Geluid

Bij de meeste methodes is het geluidssignaal uitgeschakeld. Het kan echter op ieder moment worden ingeschakeld en weer worden uitgeschakeld door 3 seconden op de - ♪ toets te drukken. Wanneer het geluid aan staat, dan zal 10 seconden voor het einde van een periode of partij, een korte piep hoorbaar zijn. Bij de laatste 5 seconden zal er elke seconde een korte pieptoon klinken, en een langere pieptoon gedurende de laatste seconde.

Wanneer het geluid aan staat wordt ♪boven in het display getoond.

# Gebruik en bediening

## Beschrijving van de toetsen

**Toetsen:**

| | |
|---|---|
|  | • In een instel modus verplaatst deze toets de “cursor” 1 positie naar links. Wanneer de toets langer dan 1 seconde ingedrukt wordt, treedt een herhaalfunctie op.<br>• Tijdens Canadees byo-yomi kan door 3 seconden indrukken van deze |

| | |
|---|---|
| | toets de tijd worden bijgeladen. Zie pagina 106. |
| −/♪ | • In een instelmodus verlaagt deze toets de waarde van het knipperende cijfer met 1. Wanneer de toets langer dan 1 seconde ingedrukt wordt, treedt een herhaalfunctie op.<br>• In de speelmodus kan met deze toets het geluid aan en uit worden gezet door de toets 3 seconden ingedrukt te houden. Zie pagina 106. |
| ▶‖/⏲ | • Start of pauzeert timer.<br>• In de pauzestand komt met door 3 seconden op deze knop te drukken in de tijdcorrectie modus. Zie pagina 108<br>• In handmatige instelling: accepteer alle volgende instellingen. |
| +/# | • In een instelmodus verhoogt deze toets de waarde van het knipperende cijfer met 1. Wanneer de toets langer dan 1 seconde ingedrukt wordt, treedt een herhaalfunctie op.<br>• Bij het lopen van de klok of in de pauzestand wordt tijdens het drukken op deze toets het aantal zetten weergegeven. |
| ▶/❄ | • In een instel modus wordt de “cursor” één positie naar rechts verplaatst. Wanneer deze toets langer dan 1 seconde ingedrukt wordt, treedt een herhaalfunctie op.<br>• Voor de eerste start van de klok kan met 3 seconden drukken op deze toets de “Freeze” modus in- of uitgeschakeld worden.<br>Zie pagina 104 |
| **ON/OFF**<br>(Onderzijde) | • Kort drukken op deze knop schakelt de klok in of uit.<br>• Wanneer de klok is ingeschakeld: door 2 keer op deze knop te drukken wordt klok teruggezet in de beginstand met de zelfde parameters als voor het uitschakelen. |

## Eerste gebruik

Wanneer de DGT 3000 voor de eerste keer wordt ingeschakeld zal optienummer 01 gaan knipperen en laat de timer de instelling zien voor deze optie.

Het gebruik van de DGT 3000 zal aan de hand van deze eerst optie uitgebreid worden beschreven, waarna een kortere beschrijving van de andere opties volgt. Om u vertrouwd te maken met deze eenvoudige instelling van de DGT 3000 is het aan te raden alle stappen in dit gedeelte van de handleiding op de klok zelf uit te voeren.

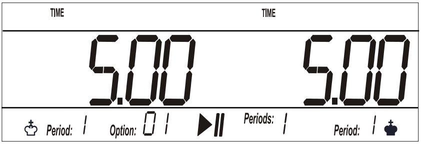
Wanneer de klok eerder is gebruikt wordt het laatst gebruikte optienummer knipperend getoond met bijbehorende instelling.

## Gedetailleerde beschrijving van het gebruik

Om vertrouwd te raken met het gebruik en de instellingen worden deze hier beschreven met als voorbeeld de eenvoudigste methode: Optie 1

Schakel de klok in en kies zo nodig eerst met de **+** of **−** toets ***Option: 01***

Na het drukken op de ▶ toets wordt deze optie gekozen. Het optienummer houdt op met knipperen en in het midden onder in het display verschijnt het Pauze (▶**//**) symbool.




Op dit moment moet met de hefboom worden gekozen voor welke speler de tijd als eerste gaat lopen. De zijde van de hefboom die omhoog gezet wordt, zal als eerst gaan lopen. Dit wordt aangeduid met het ♔ symbool aan die zijde. Waar de hefboom naar beneden staat wordt het ♚ symbool getoond.

Standaard is FREEZE ❄ in deze methode uitgeschakeld, dus de klok kan bediend blijven worden nadat één van de spelers door nul is gegaan. Door voor het starten van de klok 3 seconden op de ▶/ ❄ toets te drukken, kan FREEZE worden ingeschakeld. Na het starten van de klok kan dit dan niet meer worden gewijzigd.

Zodra op de centrale ▶|| toets wordt gedrukt gaat de tijd aan de kant waar de hefboom omhoog staat en ♔ wordt getoond het eerst lopen, en het pauze ▶// verandert in het run ▶symbool in het display.

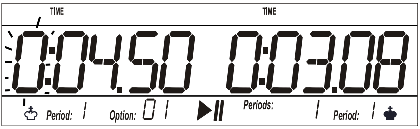
Ook tijdens het lopen van de timer kan het geluid worden ingeschakeld of uitgeschakeld door 3 seconden op de **-** /♪ toets te drukken. Standaard staat in deze optie het geluid uit.

Wanneer het geluid aan staat wordt ♪ boven in het display getoond.

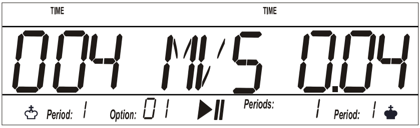
**Tijdcorrectie**

Tijdens een partij kan het voorkomen dat er een correctie in de tijd van één van de spelers moet plaatsvinden. Dat kan een door de arbiter opgelegde sanctie zijn, wanneer één van de spelers een regel heeft overtreden, of een andere reden hebben, bijvoorbeeld wanneer de klok niet correct is bediend.

Om de tijd in een lopende partij te kunnen veranderen moet de klok eerst met een korte druk op de ▶|| toets in de pauze stand gezet worden. Door hierna 3 seconden op de zelfde ▶|| toets te drukken komt de klok in de correctie modus. Alle cijfers, ook al zijn het nullen, worden getoond en het meest linkse cijfer gaat knipperen.




Met de **+** of **–** toets kan het knipperende cijfer worden veranderd. Wanneer het cijfer de gewenste waarde heeft, kunt u met de ▶ toets het volgend cijfer kiezen. Dit cijfer gaat dan knipperen en kan weer worden gewijzigd. Ga hiermee door totdat alle cijfers de gewenste waarde hebben. Wanneer het meest rechtse cijfer is gewijzigd, kan het aantal zetten worden aangepast. Het display ziet er dan ongeveer zo uit:




Wanneer de speler met Wit (de speler die de eerste zet heeft gespeeld) aan de beurt was toen de klok werd gepauzeerd, hebben beide spelers evenveel beurten gehad. De twee getallen zullen gelijk zijn. Wanneer Zwart aan de beurt was bij het pauzeren van de klok heeft Wit een zet meer gespeeld. Het aantal zetter voor zwart is dan 1 lager.

Bij het veranderen van het aantal zetten aan de linker zijde zal het getal aan de rechter zijde mee veranderen.

Het is echter mogelijk om het aantal zetten aan de rechter zijde apart te wijzigen. Dat kan nodig zijn wanneer de klok met de hefboom aan de verkeerde zijde omhoog stond bij het voor het eerst starten van de klok. De symbolen voor Wit en Zwart ♚♔ worden dan niet aan de correcte zijde weergegeven. Dit kan tijdens de partij worden gecorrigeerd, door het aantal zetten aan de rechter zijde te wijzigen met de **+** of **–** toets

Wees hiermee heel voorzichtig, want het kan tot ongewenste situaties leiden wanneer deze correctie niet correct wordt uitgevoerd.

In een optie zoals optie 01 met maar 1 periode zal de klok na het accepteren van de zetten met de ▶ toets aan de rechter zijde terugkeren in de pauze toestand en kan dan weer gestart worden. Bij opties met meer dan 1 periode kan na het wijzigen van het aantal zetten ook het periodenummer veranderd worden.

**Verzetten van de hefboom in de pauzestand**

Soms wordt (al dan niet bewust) de hefboom verzet terwijl de klok in de pauze stand staat. Dit kan gedaan worden om de andere speler als eerste de partij te laten voorzetten. De tijd en het aantal zetten moeten dan wel worden aangepast aan de nieuw ontstane situatie. Wanneer in de pauzestand de hefboom wordt verzet zal de DGT 3000 automatisch in de tijd- en zettencorrectiemodus komen, zodat de spelers of de arbiter deze correct kunnen instellen.

Wanneer tijdens de correctiemodus de hefboom (weer) wordt verzet, dan verandert het aantal zetten aan de **rechter** zijde. Eventueel moet dan het totaal aantal zetten worden gecorrigeerd door het aantal zetten aan de linker zijde te wijzigen.

## Beschrijving van de voorgeprogrammeerde instellingen

## Opties TIME met 1 enkele periode

In alle opties TIME (zonder extra tijd per zet) staan FREEZE en SOUND standaard uitgeschakeld. FREEZE kan alleen voor de eerste start worden gewijzigd, SOUND kan ook worden gewijzigd bij lopende klok. Zodra een van de spelers 0.00 bereikt, wordt aan die zijde een knipperende vlag getoond. De speler kan de beurt wel beëindigen, waardoor de tijd van de andere speler gaat aflopen. Wanneer deze ook op 0.00 komt, zal aan die zijde geen vlag worden getoond.

**Optie 01 TIME, 5 minuten per speler**

Deze modus geeft elke speler 5 minuten voor de gehele partij.

**Optie 02 TIME, 10 minuten per speler**

Deze modus geeft elke speler 10 minuten voor de gehele partij.

**Optie 03  TIME, 25 minuten per speler**
Deze modus geeft elke speler 25 minuten voor de gehele partij.

**Optie 04  TIME, 1uur per speler**
Deze modus geeft elke speler 1 uur voor de gehele partij.

**Optie 05  TIME, 2 uur per speler**
Deze modus geeft elke speler 2 uur voor de gehele partij.

## Opties TIME met meer dan 1 periode

Deze methode geeft elke speler een bepaalde tijd voor een van te voren vastgelegd aantal zetten. Dit aantal zetten kan niet worden ingesteld. Het moet door de spelers zelf of door de arbiter worden vastgesteld of het aantal zetten daadwerkelijk is gespeeld, wanneer de eerste speler in de eerste periode door 0.00 gaat. Op het moment dat de eerste speler aan het eind van de eerste periode 0.00 op zijn klok krijgt, verschijnt er een niet knipperende vlag aan zijn zijde. Hierna krijgen de spelers een bepaalde tijd voor de rest van de partij. Onder in het display wordt dan ***Period:*****2** aangegeven Direct hierop volgend wordt de tijd voor de volgende periode voor beide spelers tegelijk bijgeteld. De niet knipperende vlag zal na 5 minuten uit het display verdwijnen.

Bij meer dan 2 periodes herhaalt deze procedure zich aan het eind van elke periode die niet de laatste is.

Wanneer de eerste speler in de laatste periode 0.00 bereikt zal aan die zijde een knipperende vlag worden getoond.

**Optie 06  TIME, 2uur, gevolgd door 30 minuten**
Deze modus geeft elke speler 2 uur tijd voor een van te voren vastgelegd aantal zetten. Hierna krijgen de spelers 30 minuten voor de rest van de partij.

**Optie 07  TIME, 2uur, gevolgd 1 uur**
Deze modus geeft elke speler 2 uur tijd voor een van te voren vastgelegd aantal zetten. Hierna krijgen de spelers 1 uur de rest van de partij.

**Optie 08  TIME, 2uur, gevolgd 1 uur, gevolgd door 30 minuten**
Deze modus geeft elke speler 2 uur tijd voor een van te voren vastgelegd aantal zetten. Hierna krijgen de spelers 1 uur voor een volgend aantal van te voren vastgelegd aantal zetten. Vervolgens krijgen de spelers 30 minuten voor de rest van de partij.

**Optie 09  TIME, 2uur, gevolgd 1 uur, gevolgd door 1 uur**
Deze optie is gelijk aan optie 08, alleen krijgen de spelers hier voor de laatste periode 1 uur tijd in plaats van 30 minuten.

## Opties met FISCHER Bonus per zet

In de Fischer modus krijgt elke speler na het afmelden er een bepaalde tijd bijgeteld. Ook voor de eerste zet wordt deze tijd er al bijgeteld. Wanneer er meer dan 1 periode is, dan wordt de tijd voor de volgende periode aan beide zijden gelijktijdig bijgeteld, zodra een speler op 0.00 komt. De spelers of de arbiter moeten controleren of het vereiste aantal zetten is gespeeld.

In alle methodes met extra tijd per zet staat FREEZE standaard ingeschakeld. De klok kan dan niet meer worden bediend nadat de eerste speler (in de laatste periode) op 0.00 is gekomen. Voordat de klok wordt gestart kan FREEZE wel worden uitgeschakeld.

**Optie 10 FISCHER, 3 minuten met 2 seconden bonus per zet**

In optie 10 krijgen beide spelers aan het begin 3 minuten + 2 seconden (Bonus tijd) voordat de klok start.

De speler die het eerst op 0.00 komt krijgt een knipperende vlag aan zijn kant. Afhankelijk van de regels van het spel heeft hij de partij waarschijnlijk verloren.

**Optie 11 FISCHER, 25 minuten met 10 seconden bonus per zet**

In optie 11 krijgen beide spelers aan het begin 25 minuten + 10 seconden (Bonus tijd) voordat de klok start.

**Optie 12 FISCHER, 1uur 30 minuten met 30 seconden bonus per zet**

In optie 12 krijgen beide spelers dus aan het begin 1uur, 30 minuten + 30 seconden (Bonus tijd) voordat de klok start.

**Optie 13 FISCHER, 1uur 30 minuten gevolgd door 30 minuten met 30 seconden bonus per zet voor alle periodes**

In optie 13 krijgen beide spelers aan het begin 1uur, 30 minuten (hoofdbedenktijd 1^e^ periode) + 30 seconden (Bonus tijd) voordat de klok start. Wanneer de eerste speler voor het eerst 0.00 op zijn klok heeft, wordt direct aan beide zijden 30 minuten bijgeteld en een niet knipperende vlag getoond voor deze speler. De spelers of de arbiter moeten vaststellen of het vereiste aantal zetten is gespeeld.

**Optie 14 FISCHER, 1uur 40 minuten gevolgd door 50 minuten gevolgd door 15 minuten met 30 seconden bonus per zet voor alle periodes**

In optie 14 krijgen beide spelers aan het begin 1uur 40 minuten (hoofdbedenktijd 1^e^ periode) + 30 seconden (Bonus tijd) voordat de klok start. Deze optie heeft 3 periodes, verder zijn de mogelijkheden gelijk aan optie 13.

## Opties met een vertraging (DELAY) per zet

In de Delay modus (ook Bronstein genoemd) krijgt elke speler na het afmelden er een bepaalde tijd bijgeteld. Ook voor de eerste zet wordt deze tijd er al bijgeteld. Wanneer deze extra tijd per zet niet wordt opgebruikt, dan springt de klok terug naar de tijd die er aan het begin van de zet was. Deze methode lijkt of de Fischer methode, alleen kan een speler hier zijn totaaltijd niet verhogen door snel te spelen wat bij de Fischer methode wel kan. Wanneer er meer dan 1 periode is, dan wordt de tijd voor de volgende periode aan beide zijden gelijktijdig bijgeteld, zodra een speler op 0.00 komt. De spelers of de arbiter moeten controleren of het vereiste aantal zetten is gespeeld.

Ook bij de DELAY methode staat FREEZE standaard ingeschakeld.

Effectief is deze methode volledig gelijk aan de US-DELAY methode, alleen wordt de informatie iets anders getoond.

**Optie 15 DELAY, 25 minuten met 10 seconden vrij per zet.**

In optie 15 krijgen beide spelers aan het begin 25 minuten (hoofdbedenktijd)+ 10 seconden(delay tijd) voordat de klok start.

**Optie 16 DELAY, 1 uur 55 minuten met 5 seconden vrij per zet.**

In optie 16 krijgen beide spelers aan het begin 1 uur en 55 minuten (hoofdbedenktijd) en 5 seconden (delay tijd) voordat de klok start.

**Optie 17 DELAY, 2uur gevolgd door 15 minuten met 30 seconden vrij per zet voor alle periodes**

In optie 17 krijgen beide spelers aan het begin 2 uur (hoofdbedenktijd 1^e^ periode) en 30 seconden (delay tijd) voordat de klok start. Wanneer de eerste speler voor het eerst 0.00 op zijn klok heeft,

wordt direct aan beide zijden 30 minuten bijgeteld en een niet knipperende vlag getoond voor deze speler. De spelers of de arbiter moeten vaststellen of het vereiste aantal zetten is gespeeld.

**Optie 18 DELAY, 2 uur, gevolgd door 1 uur, gevolgd door 15 minuten met 30 seconden vrij per zet voor alle periodes.**

In optie 18 krijgen beide spelers aan het begin 2 uur (hoofdbedenktijd $1^{e}$ periode) en 30 seconden (delay tijd) voordat de klok start.

## TIME gevolgd door herhalend Canadees byo-yomi

**Optie 19 1 uur TIME gevolgd door 5 minuten Canadees byo-yomi**

Elke speler krijgt eerst een periode TIME toegewezen van 1 uur. Zodra een speler door 0.00 is gegaan wordt **alleen voor deze speler** 5 minuten bijgeteld. Deze speler is dan in periode 2 (CAN-BYO) terwijl de andere speler nog ettelijke zetten in de eerste periode (TIME) kan zitten. In de byo-yomi periode moet nu een vooraf bepaald aantal zetten worden gespeeld, voordat de extra tijd opnieuw geladen kan worden. Dit aantal zetten kan niet worden ingesteld. In Go leggen de spelers het vereiste aantal stenen apart en laden de tijd bij wanneer de laatste steen van deze set is gespeeld. Herladen van de tijd gebeurt voor de speler die aan de beurt is (hefboom omhoog) door 3 seconden op de ◀ / **reload** toets te drukken. Dit bijladen kan worden herhaald totdat er geen zetten meer gespeeld kunnen worden. Wanneer de tijd in de byo-yomi periode op 0.00 komt wordt aan die zijde een **niet** knipperende vlag getoond. Het is mogelijk, ook nadat de tijd op 0.00 gestaan heeft om de byo-yomi tijd weer te laden. Standaard staat in deze optie het geluid aan.

In optie 19, 20 en 21 kunnen de spelers ieder in een andere periode zitten. Bij de tijdcorrectie dient hier rekening mee gehouden te worden. Waar in alle andere methodes alleen het periodenummer van beide spelers tegelijk kan worden gewijzigd, moet het periode nummer hier bij correctie voor elke speler apart worden ingesteld.

## TIME gevolgd door (Japans) Byo-yomi

**Optie 20 1 uur TIME gevolgd door 20 seconden (Japans) Byo-yomi per zet, herhalend.**

Elke speler krijgt eerst een periode TIME toegewezen van 1 uur. Zodra een speler door 0.00 is gegaan wordt **alleen voor deze speler** 20 seconden bijgeteld. Deze speler is dan in periode 2 (BYO) terwijl de andere speler nog ettelijke zetten in de eerste periode (TIME) kan zitten. In de byo-yomi periode moet de speler binnen de extra tijd van 20 seconden een zet hebben gespeeld, dan krijgt hij voor de volgende beurt weer 20 seconden.

Wanneer een speler in de byo-yomi periode 0.00 seconden heeft wordt een **niet** knipperende vlag getoond. Wanneer de speler de beurt afmeldt, krijgt hij toch weer 20 seconden en kan hij eventueel een volgende zet spelen. Standaard staat in deze optie het geluid aan.

## Scrabble™

**Optie 21 Scrabble™25 minuten TIME gevolgd door UPCOUNT**

De klok begint voor beide spelers met 25 minuten zonder bonus of delay. Wanneer een speler op 0.00 komt wordt een niet knipperende vlag getoond maar blijft de klok gewoon doorlopen en telt dan omhoog. Bij Scrabble™ wordt deze overtijd gebruikt om strafpunten te berekenen. Standaard staat in deze optie het geluid aan.

## US DELAY

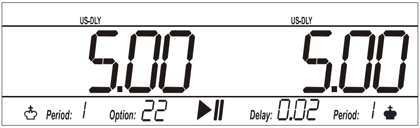
Bij US delay wordt de vertragingstijd in een apart deel van het display getoond. De hoofdtijd blijft even stil staan aan het begin van een beurt, en de delaytijd begint direct tot 0 af te lopen. Zodra de delay tijd op 0 staat, gaat de hoofdtijd aflopen. Het resultaat is exact gelijk aan (Bronstein) delay, maar het wordt anders in het display aangeduid. Wanneer de hoofdtijd van een speler op 0.00 komt, wordt een knipperende vlag getoond.

FREEZE is bij US DELAY standaard uitgeschakeld.

**Optie 22 US Delay, 5 minuten met 2 seconden per zet vrij.**

De klok toont voor beide zijden 5.00 minuten en rechts onder verschijnt ***Delay: 0.02.***

Wanneer de klok wordt gestart zal eerst de delay tijd naar 0.00 lopen voordat de hoofdtijd begint met aftellen. Telkens wanneer een speler zich afmeldt, verschijnt er weer ***Delay: 0.02*** en deze 2 seconden worden eerst tot 0.00 afgeteld voordat de hoofdtijd gaat aflopen.




**Optie 23 US Delay, 25 minuten met 5 seconden per zet vrij.**

De klok toont voor beide zijden 25.00 minuten en rechts onder verschijnt ***Delay: 0.05.***

Wanneer de klok wordt gestart zal eerst de delay tijd naar 0.00 lopen voordat de hoofdtijd begint met aftellen. Telkens wanneer een speler zich afmeldt, verschijnt er weer ***Delay: 0.05*** en deze 5 seconden worden eerst tot 0.00 afgeteld voordat de hoofdtijd gaat aflopen.

**Optie 24 US Delay, 1 uur 55 minuten, gevolgd door 1 uur met 5 seconden per zet vrij.**

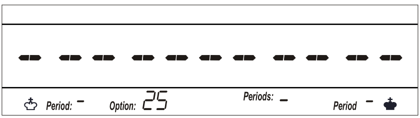
De klok toont voor beide zijden 1:55.00 en rechts onder verschijnt ***Delay: 0.05.***

Wanneer de klok wordt gestart zal eerst de delay tijd naar 0.00 lopen voordat de hoofdtijd begint met aftellen. Telkens wanneer een speler zich afmeldt, verschijnt er weer ***Delay: 0.05*** en deze 5 seconden worden eerst tot 0.00 afgeteld voordat de hoofdtijd gaat aflopen.

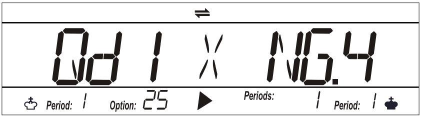
## Computer/Internet gebruik

**Optie 25 Computer / Internet gebruik.**

Gebruik deze optie wanneer u de DGT 3000 met een DGT e-Board hebt verbonden. De klok kan dan dienen als display in combinatie met een schaakprogramma. In optie 25 hebben de knoppen van de DGT 3000 geen functie




De klok laat in deze optie zien wat het bord via het schaakprogramma er naar toe stuurt. Bijvoorbeeld wanneer de tegenstander Qd1 x Ng4 heeft gespeeld wordt dit beeld getoond:



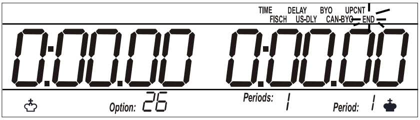

Wanneer er daadwerkelijk een verbinding met een computer is wordt het ⇌ symbool boven in het display getoond.

## Instellen en gebruiken van handmatige opties

**Optie 26 t/m optie 30**

Er zijn 5 opties waarin 4 afzonderlijke periodes ingesteld kunnen worden, in vrijwel elke denkbare combinatie. Alleen na Upcount en beide Byo-yomi methoden kan er geen volgende periode komen.

Wanneer optie 26 voor de eerste keer is gekozen en geaccepteerd met ▶, dan wordt het volgende beeld getoond:




Alle cijfers voor de tijd staan op 0 en de methode “END” knippert.

Als eerste moet met de + of de – toets een methode worden gekozen. Wanneer de gewenste methode knippert, kan deze worden geaccepteerd met de ▶ toets.

Vervolgens kan de (hoofd) tijd voor de eerste periode worden ingesteld voor beide spelers. Deze waarden mogen voor beide spelers verschillend zijn.

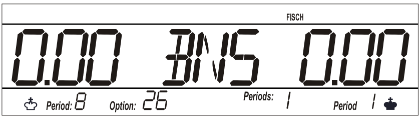
**TIME**

Bij de methode TIME zijn er geen verdere instellingen.

Bij andere methodes kunnen hierna nog meer parameters worden ingesteld.

**FISCH, DELAY, US-DLY**

Wanneer bijvoorbeeld als methode FISCH is gekozen dan verschijnt na het instellen van de hoofdtijd het volgende beeld:

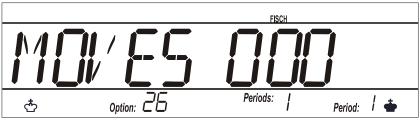



Hiermee wordt de bonustijd per zet ingesteld.

Met de +of de – toets kunnen de cijfers afzonderlijk worden gewijzigd en met ▶ wordt het volgende cijfer gekozen.

In de Fischer Bonus mode en **alleen in de Fischer Bonus mode** kan nu een aantal zetten worden ingesteld.

Wanneer dit getal 000 is, zal de volgende periode ingaan wanneer de eerste speler 0.00 op zijn klok heeft en wordt voor beide spelers tegelijk de hoofdtijd voor de volgende periode bijgeteld.




Wanneer hier een getal hoger dan 000 wordt ingesteld, zal de tijd voor de volgende periode per speler worden bijgeteld, op het moment dat deze speler dit aantal zetten heeft gespeeld. Wanneer hier bijvoorbeeld 040 wordt ingesteld, dan wordt de tijd van wit (de speler die de eerste zet heeft uitgevoerd), nadat deze zich voor de 40$^{e}$ keer afmeldt, verhoogd met de hoofdtijd voor de volgende periode. Wanneer zwart zich hierna afmeldt wordt zijn tijd ook met de hoofdtijd voor de volgende periode verhoogd.

**Let op**: het is bij deze instelling met bijtelling na een bepaald aantal beurten heel belangrijk dat de klok door de spelers correct bediend wordt. Het aantal beurten wordt bepaald door het aantal keren dat de hefboom is omgezet.

Alleen bij een periode in FISCH mode kan de overgang na een aantal beurten (Moves is niet gelijk aan 000) ingeschakeld worden. Er kan dan wel een periode met een andere methode volgen. Wanneer er dan nog een periode moet volgen dan kan de overgang weer alleen wanneer de eerste speler door 0.00 gaat.

Het instellen van een periode Delay of US Delay verloopt precies het zelfde, alleen zal na het instellen van de hoofdtijd "***DLY***" in het midden aangegeven worden wanneer de delaytijd kan worden ingesteld. Er kan echter geen zettenaantal worden ingesteld.

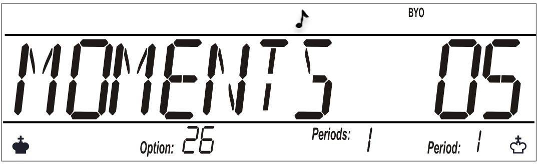
**BYO**

Byo-yomi volgt gewoonlijk na een TIME periode. Byo-yomi is altijd de laatste periode, maar kan ook als enige periode worden ingesteld.

In de byo-yomi periode word momenten ingesteld. Bij toernooien zijn er vaak meerder byo-yomi momenten met de zelfde tijd achter elkaar.

Bijvoorbeeld 5 byo-yomi momenten van 20 seconden elk.

Eerst moet de byo-yomi tijd per zet worden ingesteld. Hierna volgt er een nieuw scherm waarin het aantal momenten kan worden aangegeven, met een maximum van 99 perioden




Bij meer dan 1 byo-yomi moment wordt altijd de **totaal** beschikbare tijd getoond. In het voorbeeld zal na het ingaan van de byo-yomi periode 5 x 20 sec = 1 min 40 sec worden getoond. Na het afmelden van de speler, zal de overgebleven tijd naar boven worden afgerond tot het laagste geheel aantal byo-yomi moment tijden. Telkens wanneer een speler nog 10 seconden van een moment over heeft zal een kort geluidssignaal klinken, de laatste 5 seconden klinkt er elke seconde een geluidssignaal.

Gedurende de byo-yomi periode staat het geluid standaard aan, maar kan tijdens de partij op elk moment worden uitgeschakeld.

Wanneer een speler bij deze methode op 0.00 komt, dan wordt een constante vlag getoond. De byo-yomi tijd wordt wel weer op de klok getoond, nadat de speler zich afmeldt en de vlag verdwijnt wanneer de tegenstander zich afmeldt.

**CAN BYO**

Canadees byo-yomi volgt gewoonlijk na een TIME periode. Canadees byo-yomi is altijd de laatste periode, maar kan ook als enige zelfstandige periode worden ingesteld.

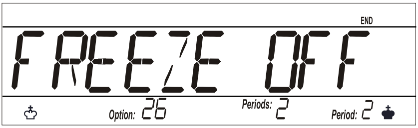
De byo-yomi tijd is maximaal 9 minuut 59 seconden per periode. Het aantal zetten dat moet worden gespeeld kan niet worden ingesteld. Wanneer een speler het benodigde aantal zetten heeft gespeeld, dan kan hij zijn byo-yomi tijd weer herladen door 3 seconden op de knop ◀ / te drukken. Dan kan de volgende serie zetten worden gespeeld. Ook wanneer de klok in de Canadees byo-yomi periode tot nul is afgelopen, dan is het mogelijk om de tijd weer bij te laden. Wanneer een speler op 0.00 komt in deze periode dan wordt een niet knipperende vlag getoond. Deze vlag verdwijnt wanneer de speler opnieuw aan de beurt is, dat wil zeggen wanneer de andere speler de klok indrukt.

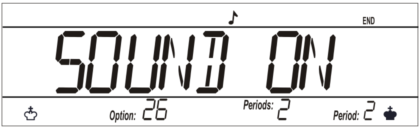
**UPCNT**

De methode Upcount kent geen instellingen. De tijd begint altijd op 0.00 en telt dan naar boven.

**END**

Wanneer u geen volgende periode wilt instellen, kies dan END als methode. Na het accepteren van END kunnen SOUND en FREEZE worden ingesteld. Deze opties worden hier apart gekozen zodat ze bij het optienummer bewaard blijven.




Op dit moment kan nog gekozen worden welke kleur links of rechts zit.

*DGT 3000 gaat ervan uit dat de speler met de witte stukken de eerste zet uitvoert.*

De instellingen in optie 26 t/m 30 blijven bewaard ook na het uitschakelen van de klok. Ze blijven ook bewaard indien de batterijen worden verwijderd.

## Voorbeelden van bijzondere instellingen

**Armageddon**

Soms moet er in Schaaktoernooien een beslissing geforceerd worden na een gelijke stand. Dan kan er de zogenaamde “Armageddon” tijdmethode gebruikt worden. Wit krijgt meer tijd, maar zwart heeft

genoeg aan een remise om de partij te winnen. Wit krijgt bijvoorbeeld 5 minuten en zwart 4 minuten. Meestal wordt er vanaf de $60^{e}$ zet een 3 seconde bonus per zet toegepast voor beide spelers.

Nu is het met de DGT 3000 niet mogelijk om na een TIME periode een volgende periode te starten na een bepaald aantal zetten, maar na een FISCH periode kan dit wel. De oplossing is om te starten met een periode FISCH met 0 seconden bonus. Als zettenaantal wordt 60 ingevuld. De $2^{e}$ periode krijgt 0:00.00 hoofdtijd, met 0.03 seconden bonus per zet. Hierna volgt END. Het is ook mogelijk om DELAY of US DELAY als tweede periode te gebruiken.

**Move-timer**

Een andere methode kan zijn dat spelers binnen een bepaalde periode een zet moeten hebben uitgevoerd. Toch moet het mogelijk zijn om verder te spelen, wanneer de klok een keer op 0.00 komt. Dit staat bekend als een move-timer.

Bij een DGT 3000 kan dit met een byo-yomi (BYO) periode worden bereikt. Vanaf het begin wordt deze methode gebruikt. Zodra de beurt afgemeld wordt, verschijnt de ingestelde tijd weer, zelfs als de klok op 0.00 is uitgekomen.

## Periode overgangen met verschillende bonus of delay

Met de DGT 3000 is het mogelijk om verschillende periodes achter elkaar in te stellen waarbij de tijd per zet kan verschillen per periode.

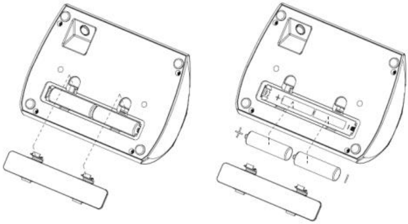
De FIDE schrijft voor dat bij een FISCH periode de tijd al vanaf de eerste zet moet worden bijgeteld, dus ook bij de eerste zet van een nieuwe periode. Wanneer een TIME periode wordt gevolgd door een FISCH periode zal behalve de nieuwe hoofdtijd ook direct de bonus tijd per zet worden bijgeteld.

Meer algemeen: wanneer een nieuwe periode ingaat doordat één van de spelers door 0.00 gaat wordt direct voor beide spelers de tijd voor de nieuwe periode bijgeteld plus het verschil tussen de nieuwe en de oude extra tijd per zet. Wanneer de speler met Zwart het eerst door 0.00 gaat moet de tijd van Wit ook nog eens worden gecorrigeerd met het verschil tussen de nieuwe en de oude tijd per zet (omdat Wit de oude tijd per zet gekregen heeft voordat de nieuwe periode inging).

# Batterijen

De DGT 3000 werkt op twee AA (penlight) batterijen, die met de klok worden meegeleverd. We raden aan om de batterijen indien nodig te vervangen door alkaline batterijen. Wanneer u van plan bent de klok voor een lange periode niet te gebruiken, dan raden wij u aan om de batterijen te verwijderen uit de klok om schade door lekkende batterijen te vermijden. Wanneer het symbool voor bijna lege batterijen  verschijnt in het display, dan moeten de batterijen binnenkort worden vervangen. Er blijft echter altijd genoeg energie over om een partij te kunnen beëindigen.

**Vervangen van de batterijen**



Verwijder het batterijdeksel en verwijder de batterijen.

Plaats de nieuwe batterijen met de “+” zijde als aangegeven in de tekening.

Plaats het batterijdeksel terug.

Lever de oude batterij in bij een daarvoor bestemde instantie

Niet-oplaadbare batterijen mogen niet worden opgeladen; oplaadbare batterijen dienen uit het product verwijderd te worden voordat zij worden opgeladen; oplaadbare batterijen mogen alleen worden opgeladen onder toezicht van volwassenen; verschillende types batterijen of nieuwe en gebruikte batterijen mogen niet samen gebruik worden; batterijen dienen te worden geplaatst met de juiste polariteit; lege batterijen moeten uit het product worden verwijderd; de contacten van de batterijen mogen nooit kortgesloten worden.

## Onderhoud en reiniging

De DGT 3000 is een duurzaam product. Wanneer u het zorgvuldig behandelt zult u er vele jaren plezier van beleven.

Gebruik voor het reinigen een licht vochtige doek, gebruik geen agressieve reinigingsmiddelen.

## Garantiebepalingen

DGT garandeert dat uw digitale schaakklok voldoet aan de hoogste kwaliteitseisen. Wanneer uw exemplaar ondanks onze grootste zorgvuldigheid toch binnen 5 jaar na aankoop een defect vertoont, dan kun u zich tot uw wederverkoper wenden. Deze zal uw klacht in behandeling nemen en passende maatregelen nemen.

Bij klachten dient u contact op te nemen met de verkoper waar u het product heeft gekocht. Zorg er voor dat u een aankoopbewijs bij de hand hebt. Geef een zo gedetailleerd mogelijke beschrijving van het probleem samen met het serienummer van de klok.

Om voor garantie in aanmerking te komen dient de klok zorgvuldig te zijn behandeld en gebruikt voor het doel waarvoor zij ontworpen is. De garantie is niet meer geldig, wanneer de klok is misbruikt, of wanneer een niet geautoriseerde poging tot reparatie is verricht zonder schriftelijke toestemming van de fabrikant.

# Technische specificaties

| | |
|---|---|
| Batterijen: | Twee AA batterijen (penlight), alkaline batterijen worden aanbevolen |
| Stroomverbruik: | Wanneer de DGT 3000 uit staat gebruikt hij zo weinig stroom dat standaard alkaline batterijen 5 jaar lang voldoende spanning houden. Aanbevolen wordt om de batterijen eerder te vervangen.<br>Bij normaal gebruik gaan de batterijen ongeveer 10000 gebruiksuren mee. Wanneer de klok aan een DGT e-Board is aangesloten kunnen de batterijen de klok ongeveer 2000 speeluren van stroom voorzien. |
| Afwijking: | De afwijking van de tijd bedraagt minder dan 1 seconde per uur |
| Behuizing: | ABS kunststof |
| Display: | 3 x 13cm |
| Gewicht: | 250 gram inclusief 2 AA batterijen |

De DGT  3000 voldoet aan de normen:

EN 50081-1:1991 en EN 50082-1:1991

De DGT 3000 voldoet aan de norm RoHS EU/2002/95/EC.

Dit apparaat is gemarkeerd met het WEEE (waste electrical and electronic equipment) symbool. Het betekent dat u het apparaat, aan het eind van zijn levensduur, apart moet aanleveren bij een daarvoor bestemd verzamelpunt en niet bij het gewone huishoudelijke afval mag plaatsen.

Niet geschikt voor kinderen onder de 3 jaar. Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar.

DGT voldoet aan de voorschriften van “Der Grüne Punkt”, geregistreerd handelsmerk van Duales System Deutschland GmbH.

# Optielijst

| Optie nummer | Tijdmethode (perioden) | Voorinstelling |
|---|---|---|
| 01 | TIME(1) | 5 min |
| 02 | TIME(1) | 10 min |
| 03 | TIME(1) | 25 min |
| 04 | TIME(1) | 1 uur |
| 05 | TIME(1) | 2 uur |
| 06 | TIME(2) | 2 uur + 30 min |
| 07 | TIME(2) | 2 uur + 1 uur |
| 08 | TIME(3) | 2 uur + 1 uur + 30 min |
| 09 | TIME(3) | 2 uur + 1 uur + 1 uur |
| 10 | FISCHER(1) ❄ | 3 min + 2 sec/zet bonus |
| 11 | FISCHER(1) ❄ | 25 min + 10 sec/zet bonus |
| 12 | FISCHER(1) ❄ | 1 uur 30 min + 30 sec/zet bonus |
| 13 | FISCHER(2) ❄ | 1 uur 30 min + 30 min + 30 sec/zet bonus |
| 14 | FISCHER(3) ❄ | 1 uur 40 min + 50 min + 15 min + 30 sec/zet bonus |
| 15 | DELAY(1) ❄ | 25 min + 10 sec/zet vrij |
| 16 | DELAY(1) ❄ | 1 uur 55 min + 5 sec/zet vrij |
| 17 | DELAY(2) ❄ | 2 uur + 15 min + 30 sec/zet vrij |
| 18 | DELAY(3) ❄ | 2 uur + 1 uur + 15 min + 30 sec/zet vrij |
| 19 | CAN-BYO ♪ | 1 uur + 5 min Canadese byo-yomi |
| 20 | BYO ♪ | 1 uur + 1x20 sec byo-yomi |
| 21 | SCRABBLE™ ♪ | 25 min + up-count |
| 22 | US-DELAY(1) | 5 min + 2 sec/zet vrij |
| 23 | US-DELAY(1) | 25 min + 5 sec/zet vrij |
| 24 | US-DELAY(2) | 1 uur 55 min + 60 min + 5 sec/zet vrij |
| 25 | - | Computer/Internet gebruik |
| 26 | - | Handmatige Instelling 1 |
| 27 | - | Handmatige Instelling 2 |
| 28 | - | Handmatige Instelling 3 |
| 29 | - | Handmatige Instelling 4 |
| 30 | - | Handmatige Instelling 5 |

♪ Geluid staat standaard aan

❄ Freeze staat standaard aan